

Dibujando



EDITOPSTER

Una Editorial con nuevas ideas

38 \$20.00
2.50

www.editoposter.com

COLOREA MÚSCULOS EN
PHOTOSHOP

DETALLA TUS CREACIONES CON
ACCESORIOS



UTILIZA LAS HERRAMIENTAS DE
POSER 5

EDS
CONOCE AL CREADOR DE EL CERDOTADO: POLO JASSO

erik.eds@gmail.com





¡YA VIENE!

entrada gral. \$30.00
entrada libre a quienes porten
un buen disfraz, niños menores
de 5 años y a personas con
credencial del INSEN

Comicmanía 2005

18, 19 y 20 de marzo

¡TE ESPERAMOS EN
EXPO REFORMA!
Antes CENEYCO!
Morelos No. 67,
Col. Juárez casi esq.
con Reforma, a la
altura del Monumento
a Colón. Cerca del
Metro Juárez e Hidalgo.

MANGAS,
TARJETAS,
JUGUETES,
CONCURSOS
Y MUCHA
DIVERSIÓN

2a. FIESTA DE
OFICINOS
CONEXIÓN
MANGA
y
DibujArte
LA REVISTA DEL DIBUJANTE

PRESENTA ESTA REVISTA
EN TAQUILLA, Y PAGA
SOLO \$15.00

Para información sobre la preventa de boletos y stands, visita
www.editoposter.com





EDITORIAL

La necesidad de expandirse en diferentes campos de trabajo es una cualidad que el dibujante debe poseer por convicción. No estancarse e ir a la vanguardia en cuanto a estilos competitivos y/o herramientas de trabajo es imprescindible para mantenerse en el medio. Últimamente la tendencia del arte digital es no sólo colorearlo, sino integrar fondos o figuras en 3D a la ilustración. Como principio, te damos las bases de uno de los programas más usados por los artistas digitales: Poser, que puedes utilizar tanto para crear tus propias imágenes como para realizar modelos que te ayuden a estudiar el movimiento y los puntos de vista de tus personajes. De esta manera entramos a la nueva era digital y esperamos poder contar con la participación de más creativos de este rubro. También tenemos clases de Photoshop, usando un estilo más actualizado con respecto a la dinámica de coloreo que se ve mundialmente, aprovechando una revisión de portafolios que nuestro nuevo colaborador, Shin Ryu, llevó a cabo. Esperaremos tus comentarios acerca de su clase. También tenemos algunos consejos sobre los accesorios en la vestimenta y adornos que los hermanos Escorza han tenido a bien sugerir. Disfruta este número, y para que tu mente siga en expansión, te dejo con un par de películas adaptadas de dos grandes obras literarias: Cyrano de Bergerac, de Edmond Rostand, y El Nombre de la Rosa, de Umberto Eco.

Carlos Carbajal Cuevas
dibujarte2003@yahoo.com.mx
dibujarte@editoposter.com

DIRECTORIO

Juan A. Flores Valdovinos
Editor Responsable

Carlos Carbajal Cuevas
Director

Martha García de la Rosa
Jefa de Diseño

Laura O. Bárcena V.
Diseño de Interiores

Shin Ryu
 Escorza

José Luis Belmont
Clases de Dibujo

Lesly Z. Marín Hernández
Asistente

Miguel Ángel Gonzaga
Fotografías

Iratzu

Zenyacen

Jorge Hernández
Colaboradores

mAx

Shin Ryu
Portada

Delfina Fuentes A.
Corrección de Estilo

Laura O. Bárcena V.
Preprensa

Publicidad comercializada
 por: TANQUE/GMV
 TEL. 52112614
publicidad@tanquegroup.com

www.editoposter.com

ÍNDICE

TIPS de
PHOTOSHOP..... 2

ENTREVISTA con
POLO JASSO..... 10

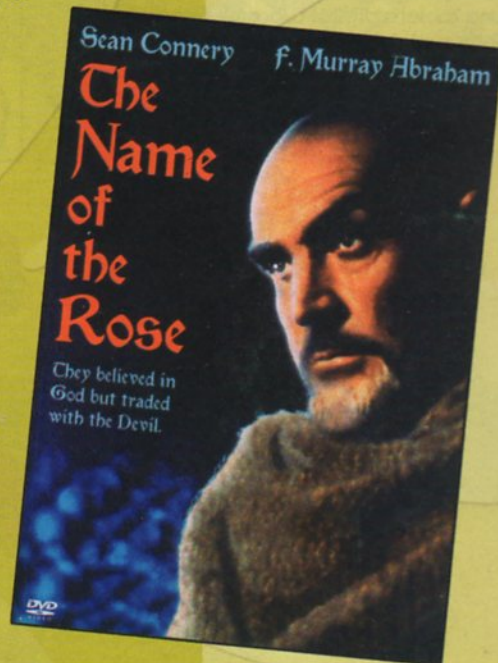
LA MOLE 2004..... 12

REVISIÓN de
PORTAFOLIOS.....17

ACCESORIOS.....18

SABES QUE.....25

POSER 5.....26



COPYRIGHT UTILIZADOS EN DIBUJARTE #38

Segunda quincena de octubre 2004

Todos las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrights y marcas registradas de sus respectivas compañías. Son utilizados en forma informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.

DIBUJARTE Publicación Catorcenal, por EDITOPOSTER S.A. Salvador Díaz Mirón #156 México, D.F. CP 06400 Tel 5541-0006 Director Responsable JUAN A. FLORES V. Pre-Prensa EDITOPOSTER S.A. Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en Debari Servicio en Impresión S.A. de C.V. Tel. 85.96.91.57 Distribución D.F. y Zona Conurbada UNION DE EXPENDIDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C. Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de EVERARDO FLORES SERRATO Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea CODIPYRSA S.A. DE C.V. Serapio Rendón 87 Méx. D.F. RESERVA TITULO L.N.D.A. 04 -2000-101009100400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TITULO ANTE SEGOB Exp. 1/432 01/15273 Certificado 11742 19/Oct/2001 CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO Exp. 1/432*01/15273 Certificado 8440 18/Dic/2001 Impresa en Mexico Copyright © 2000.

Tips de Photoshop

SHIN RYU



En este pequeño tutorial, basado en la corrección del dibujo original de nuestro lector mAx, queremos mostrar una forma de coloreado digital poco común, para lo cual es muy recomendable trabajar con una tableta digital; aunque se podría trabajar con un mouse, resulta más tardado y es un poco más difícil lograr los mismos resultados. Como referencia, para hacer esta ilustración utilizamos una computadora con procesador Pentium®4 a 1.8 Ghz, 256 de memoria RAM, Adobe® Photoshop® CS (aunque puede trabajarse con versiones anteriores) y una tableta digital Wacom® Graphire® 2, la cual debes configurar con la sensibilidad que más te acomode.



Dependiendo del uso al que esté destinado tu trabajo será el tipo de archivo que te convenga usar, si lo requieres para web o para Wallpaper puedes trabajarlo en modo RGB (Red, Green, Blue) a 72 ppi, color de 8 bits y al doble de tamaño que necesites en pixeles para después reducirlo a la mitad y tener más detalle, si lo quieres para impresión, como en nuestro caso, debes tener tu imagen en modo CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black) de preferencia a 300 ppi, color de 8 bits y en un tamaño carta es suficiente, es bueno prevenirte que el modo CMYK no admite algunos filtros como los de texturas y artísticos, y que este modo aumenta mucho el peso de tu archivo así que si quieres hacer pruebas puedes empezar con un archivo RGB.



Observa a grandes rasgos el proceso que debe seguir el coloreado de la ilustración desde el boceto, entintado, selección de color y degradados, enfocándonos en esta parte, al coloreo de la piel poco a poco.

Tips de Photoshop

SHIN RYU



Es importante que tomes en cuenta que para el adecuado coloreado de los músculos con cualquier técnica, es necesario tener la idea de cómo está estructurado el sistema muscular, siguiendo en el degradado la dirección natural de las fibras de cada masa y tomando en consideración el tipo de músculo que estás trabajando.



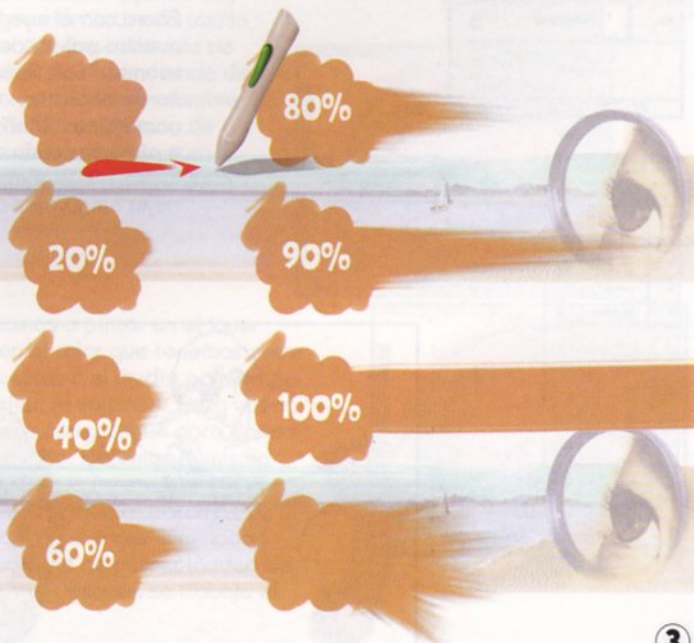
Ahora vamos a conocer la herramienta "Smudge", o el "dedo", como quieran llamarla. Esta herramienta nos ayuda a correr o mezclar el color dependiendo de la fuerza con que se configura, nosotros la usaremos para correr el color y para suavizar. Puedes modificar esta herramienta como si fuera un pincel normal, darle propiedades como textura o bordes húmedos.

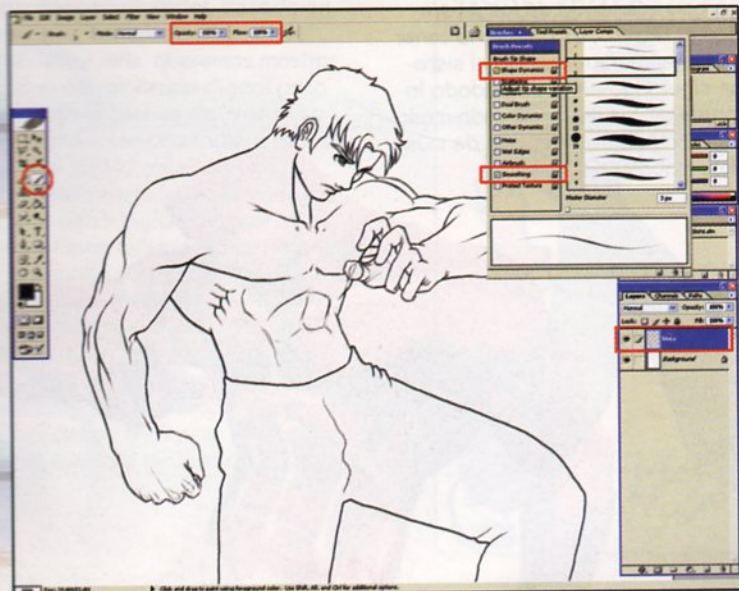


Brush: 154 Mode: Normal Strength: 20% Use All Layers Finger Painting



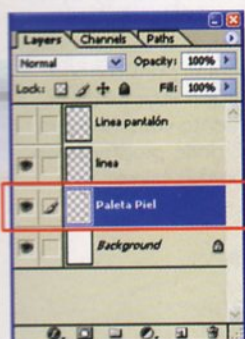
En la paleta de opciones verás una pequeña ventana numérica con el título Strength, ésta gradúa la fuerza con la que se presiona el dedo en el papel. Observa los ejemplos y estudia la cantidad que se 'barre' del color dependiendo del valor de fuerza que se aplique.



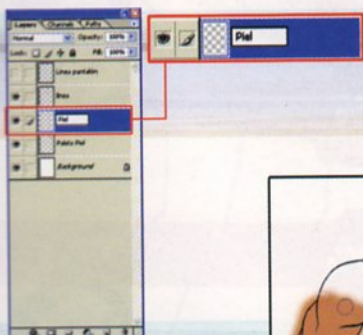


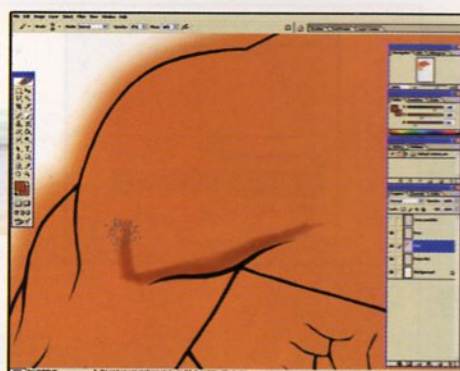
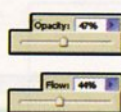
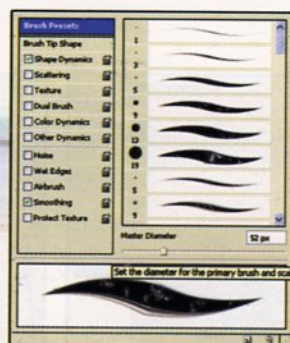
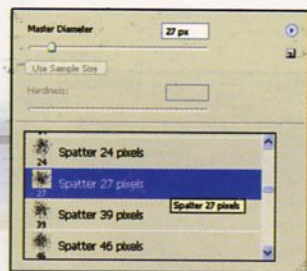
Para empezar, necesitamos tener nuestro dibujo entintado, ya sea digitalmente usando un brush (pincel) delgado o en papel, que tendrás que escanear y limpiar con las opciones Levels y/o Brightnes & Contrast para dejar sólo la línea en un layer o capa. Modifica las opciones que te marcamos en el programa para dar una mejor calidad de entintado digital.

Una vez que tenemos nuestra ilustración lista para el color, seleccionamos la paleta de colores que usaremos para el coloreo de la piel, con una gama de cinco colores es suficiente. Los tonos que se usaron para esta ilustración están impresos un poco más abajo. Escribe el nombre de pantone en la casilla inferior (#) de la ventana Color Picker (selector de color) para poder usarlo. Coloca los colores de tu paleta en un layer nuevo y asegúrate de ponerle el nombre PALETA DE COLORES para que puedas identificarlo.

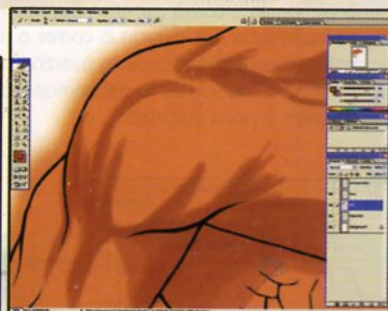
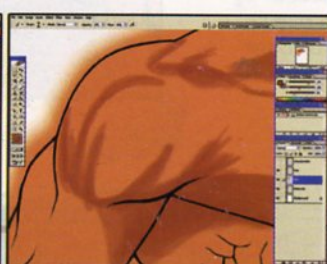
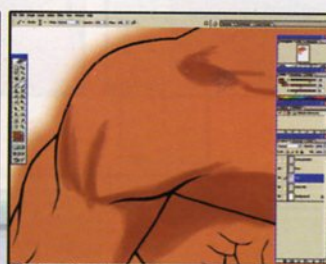
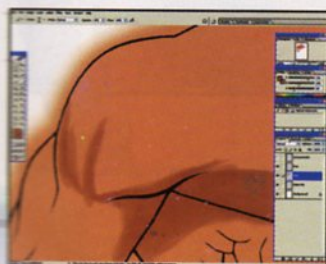


Ahora con el eyedropper, o cuenta gotas, tomamos el color medio de nuestra paleta de color y seleccionamos un pincel suave, en nuestro caso usamos "Soft Round 100 pixeles" el tamaño del brush depende del tamaño de tu archivo. Creamos un nuevo layer debajo del layer "línea" al que nombramos "Piel", que vamos a usar de base para nuestro coloreado y pintamos toda el área que queremos que sea de color piel con este brush, sin importar que nos salgamos de la línea, pero cuidando de no dejar ningún espacio vacío por dentro.

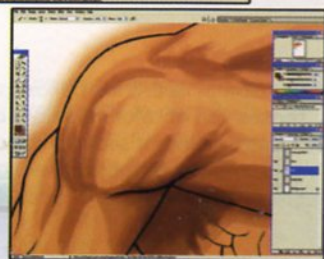
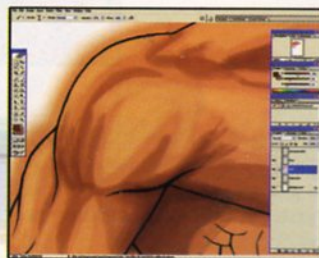
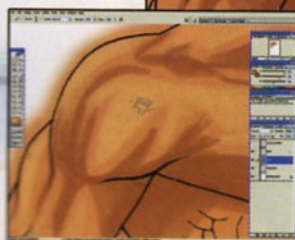
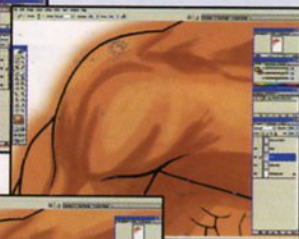
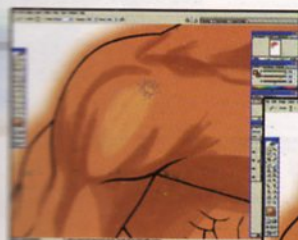




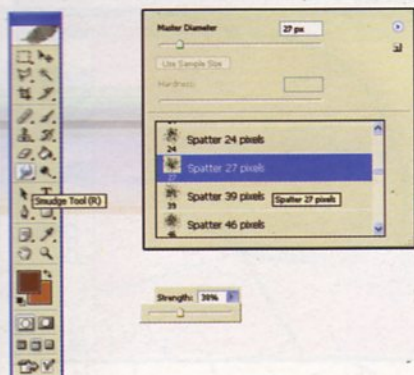
Aquí es donde viene lo interesante. La técnica de coloreado puede tener muchas variantes, pero el dominio de la luz y la sombra es básico para simular de manera efectiva el volumen, así que debemos tomar la decisión de colocar la posición de nuestra fuente de luz principal y, por consecuencia, saber donde deben caer las sombras. Para este caso usamos una luz ambiental que llega del lado superior izquierdo, esta iluminación va a afectar directamente toda nuestra ilustración.



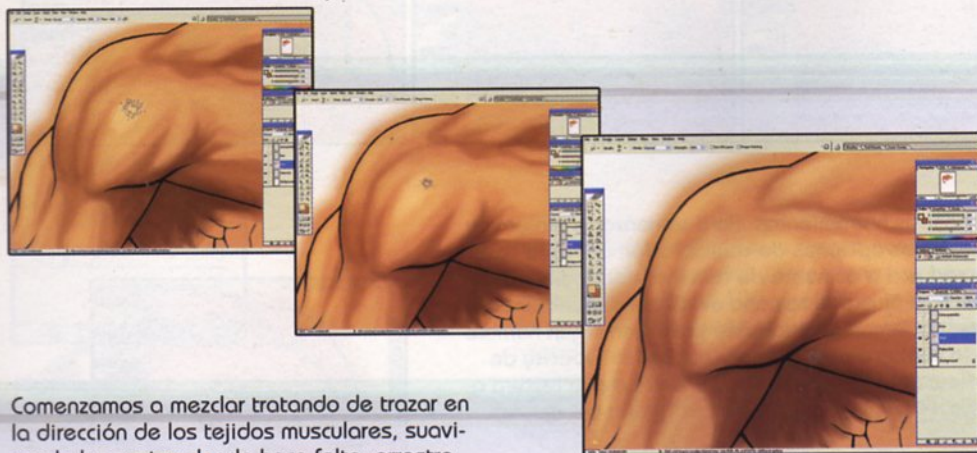
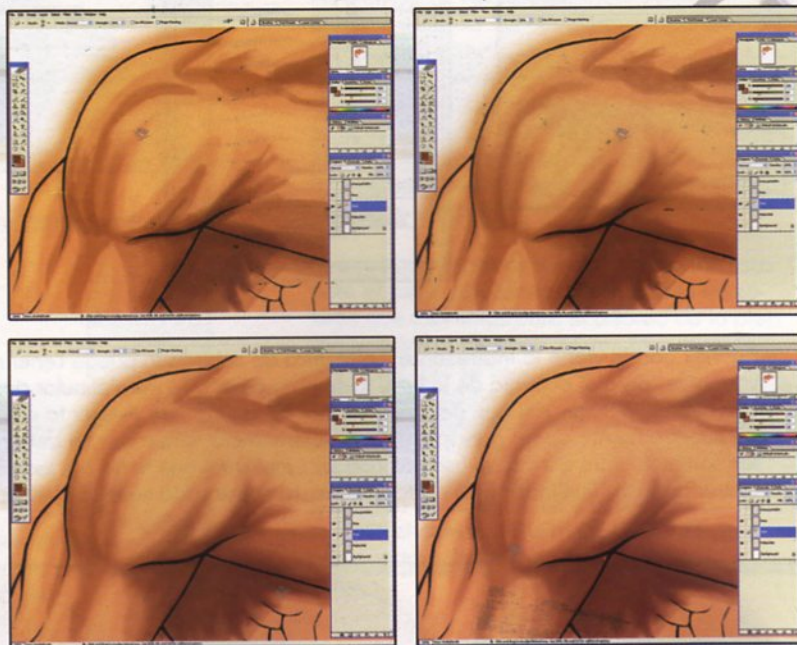
Ahora vamos a la configuración de nuestras herramientas. Para comenzar a pintar voy a usar un brush "Spatter 27 pixels", y en las opciones de configuración activo la casilla "Shape Dynamics" para que el trazo reduzca o aumente de tamaño, dependiendo de la presión ejercida en la pluma al trazar, y ajusto el tamaño del brush dependiendo de mi archivo, para este caso 52 pixeles, podemos guardar este brush con algún nombre porque lo vamos a usar mucho y por último Opacity de 47% y Flow de 44%, esto ayuda a darle cierta textura a los trazos. Puedes experimentar con diferentes ajustes.



Comenzamos a pintar en el layer "Piel" con el color que tenemos entre el más oscuro y el medio para empezar a definir el volumen. Traza varias veces para oscurecer un poco donde sea necesario. Hacemos lo mismo con el color que tenemos entre el más claro y el medio, tratamos de comenzar a marcar las áreas iluminadas siempre cuidando de no perder la idea de donde llega la luz. Después se trabaja el tono más oscuro.



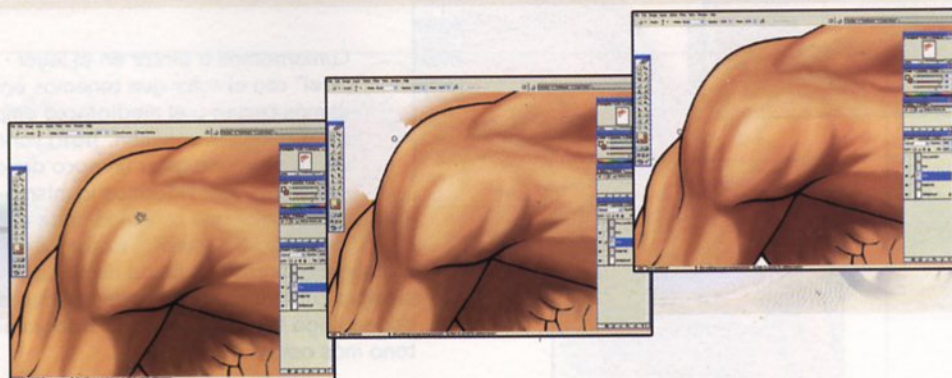
Hasta ahora sólo hemos puesto manchas de color que no se ven nada impresionantes, pero ya vamos a la parte importante, primero conoceremos la herramienta "Smudge", o el "dedo", como quieran llamarla. Esta herramienta nos ayuda a correr o mezclar el color, dependiendo de la fuerza con que se configura, nosotros lo usaremos para correr el color y para suavizar.



Comenzamos a mezclar tratando de trazar en la dirección de los tejidos musculares, suavizando las partes donde hace falta, arrastra el color hasta donde lo consideres necesario con varias pasadas.

Por último, aplica los brillos intensos con el color más claro de nuestra paleta y suaviza como en el proceso anterior, también aplica color donde haga falta y mezcla.

Finalmente, borramos los excesos de color.



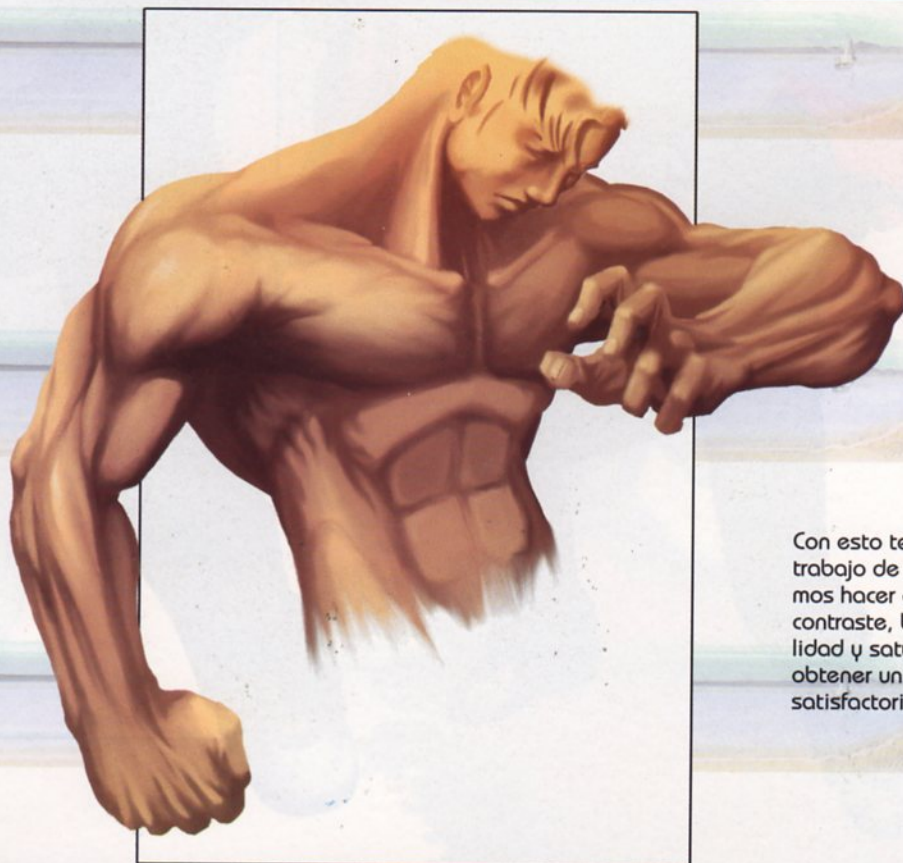
Seleccionamos la herramienta "Smudge" y usamos el mismo brush con el que pintamos ("Spatter 27 pixels") y le damos una fuerza (strength) de 38% para poder correr el color lo suficiente, y bajamos la fuerza si no queremos que se desplace tanto.



Usa el mismo proceso con todos los músculos, no olvides estudiar correctamente su anatomía para colorearlos adecuadamente. Trata de no perder tu fuente de luz y trabaja todas las sombras que se formen por el volumen de los músculos y las que se proyecten de los brazos hacia el torso.



Una forma fácil de hacer sombras es usar un layer en Multiply, pintando con el color más oscuro, en este caso el de la piel. Bajamos la opacidad del layer hasta conseguir el resultado adecuado, cuando logremos lo que queremos encadenamos los layers y después los fusionamos (merge).



Con esto terminamos el trabajo de la piel. Podemos hacer cambios de contraste, brillo, tonalidad y saturación para obtener un resultado satisfactorio.



Este mismo layer de piel lo podemos duplicar y cambiarlo de color para hacer la ropa, que en este caso es muy ceñida, así que podemos usar el layer de piel con unos pequeños anexos como los pliegues y costuras de la ropa.

Detallamos la cara, hacemos el cabello y los detalles como la cicatriz de la cara, para hacerlo de manera más práctica podemos ponerlos en diferentes layers. Para el pantalón repetimos el proceso que usamos para hacer la piel, pero tenemos que ser observadores en los pliegues que se producen en la ropa; sin embargo, eso será tema de otro tutorial. Terminamos haciendo los tenis y los detalles de la ropa.



Finalmente, y para realzar el volumen, usamos una "spot light" (rebote de luz) como si fuera una lámpara en dirección contraria a la luz ambiental, de esta manera si usamos un fondo oscuro no se perderá el volumen en las partes más oscuras, tomamos un color que contraste con el resto de la ilustración, en este caso elegimos un color gris verdoso usando la misma técnica que hemos empleado en todo el proceso.

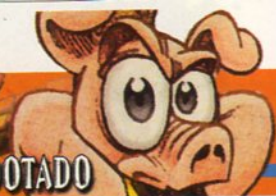
Con esto damos por terminada la ilustración.

Como siempre, la práctica es lo más importante; realiza muchas pruebas, incluso una misma ilustración con diferente iluminación puede dar distintos resultados. Nos vemos en algún otro número.

Shin Ryu.

SHIN RYU





LA MOLE JULIO 2004



DibujArte es una revista que se especializa en enseñar a dibujar a los chavos, dándoles bases creativas y de técnica para ayudarles a desarrollar su propio estilo. A ellos, como dibujantes, les interesa mucho saber qué camino seguir para poder colocarse en el medio.

DA- ¿Cómo empieza Polo Jasso a colarse en el medio del dibujo?

Polo Jasso- Bueno, yo... dibujo... desde chiquito ya me colaba en el medio del dibujo, yo empecé desde los trece años, porque mi papá me recomendó con un amigo suyo que trabajaba en el diario de Monterrey, le dijo que yo sabía dibujar y ahí necesitaban un caricaturista, y bueno, pues me dieron chance y publicaba mis caricaturas de deportes, aunque no sabía nada de deportes, ahí me decían qué tenía que dibujar. Ya si me preguntan sobre qué camino irse con respecto al cómic Manga, al Cómic Americano, Europeo, tantas corrientes que hay ahora, bueno, formas de dibujar hay muchas, pero yo creo que cada quien debe dibujar como mejor le acomode. Está bien saber de todo, yo sé algo de manga, de americano y de europeo, pero el chiste es dibujar como a uno mejor le agrade, digo, si lo que quiere uno es vivir de esto, de comunicarse con la gente, debe ser un dibujo que, primero que nada, sea claro, debe

entenderse bien con la gente, comunicar lo que se quiere decir, ya sea algún chiste, algún mensaje político, o alguna aventura, tiene que entenderse. Es como la televisión, si vas a tirar un mensaje, hay que tirárselo al montón, no nada más a los que saben de cómics, y en cuanto al estilo, pues que sea el que mejor le acomode a uno, PERO también hay que tomar en cuenta que hay cosas que se ponen de moda y hay cosas que ya no están de moda, que ya no funcionan, hay que saber de intereses. Yo, por ejemplo, en mi trabajo tomo algunos detalles del manga o el cómic americano que ahorita están de moda, pero no los copio, sino que los adapto a mi estilo de trabajo. Una vez, en una conferencia, una señora preguntó cómo hacerle para que los niños ya no vieran tantas cosas de manga y para que vieran más cosas mexicanas, yo le dije que tratar de que los niños dejen de ver cosas japonesas era como tratar de devolverle México a los aztecas... ya no se puede, el manga ya está aquí, ya no hay marcha atrás, lo único que nos queda por hacer es aceptarlo, aceptar su estilo de dibujo, y cuando digo aceptarlo, no me refiero



a copiarlo, sino a ver qué es lo que les gusta a los niños del manga, qué es lo que prefieren y adaptarlo a nuestro estilo. Digo, qué tiene de malo, para empezar los japoneses fue lo que hicieron, adaptar a su estilo la animación estadounidense, el padre del manga Osamu Tezuka se basó en los dibujos de

Disney, y no porque esté basado en los dibujos de Disney, deja de ser japonés.

DA- Tú hablas de un constante reciclaje de información e influencias a través de los diferentes estilos que hacen que el trabajo pueda ser dirigido a las masas y volverse comercial.

PJ- Claro, claro.

DA- Ok, nos queda muy claro, ahora, un detalle acerca de la respuesta de hace un momento. Tú dices que tu papá fue el que te ayudó para que te abrieran las puertas en el diario, él fue quien te empujó y te dijo, 'Órale, vas...'

PJ- Sí, así fue.

DA- Hay muchos chavos a los que sus papás no los apoyan, incluso les dicen: 'No, tú no hagas eso, porque de eso no puedes vivir'. ¿Cuál fue tu experiencia al sentir el apoyo de tus padres todo el tiempo?

PJ- Cada padre trata siempre de apoyar a sus hijos de alguna manera, aunque no parezca. Cuando un padre le dice a su hijo: 'No, no te dediques a eso, con eso no sale nada', es que se está preocupando por él, está diciéndole en cierta forma: 'No quiero que pases hambre, no quiero que sufras de pobreza, quiero que tengas un trabajo que te deje dinero', pero eso también es falta de información. Yo conozco a muchos amigos dibujantes que tuvieron un papá así, pero ellos le siguieron, y son exitosos; pero hay algo importante y te lo digo de una vez, aunque recibas el apoyo de tus papás, no siempre vas a tener éxito.

DA- Exacto, y eso nos lleva a otro tema... no necesariamente porque tu papá esté en



ENTREVISTA CON POLO JASSO CREADOR DE EL CERDOTADO



la industria editorial, o porque te apoye, o te empuje, vas a resultar un dibujante exitoso. ¿Qué se necesita para llegar al nivel al que Polo Jasso está: ser uno de los dibujantes mexicanos más reconocidos tanto en Monterrey como en todo el país, y que en cada convención la gente lo espera y espera el nuevo compendio del Cerdotado, qué tiene que hacer un chavo para llegar a ese nivel?

PJ- Bueno, pues... este... no me considero en un nivel tan alto, la verdad... pero yo creo que más bien es, primero que nada, el gusto por el dibujo, la constancia, el trabajo, la práctica y, sobre todo, tener una cierta empatía con el lector. Cuando uno compra cómics no sólo es para leer o para distraerse, uno está satisfaciendo una necesidad, tú lees cómic manga porque es tu necesidad, te gusta, cuando lees un cómic que no tiene lo que a ti te gusta, lo

tiras, lo dejas, o ya no lo vuelves a comprar. Tienes que lograr una empatía, saber qué es lo que busca el lector, saber qué es lo que necesita, qué es lo que le gusta, qué es lo que no le gusta, qué es lo que odia, y tomarlo en cuenta a la hora de estar haciendo un cómic, porque hay muchos que dicen: 'No... yo voy a hacer un cómic mexicano que va a ser el superéxito', y empiezan a sacar cosas bien raras, bien extrañas y bien personales y, por supuesto, el lector no le entiende y lo desecha, y luego el artista se queja: '¡Oh, qué falta de nivel cultural!', y pues yo digo que es una tontería, antes que ser un intelectual, hay que ser un artista, uno es un comunicador, la historieta es una forma de comunicarse con la gente y si no sabes comunicarte con la gente o no quieres comunicarte con la gente, pues entonces para qué estás en esto.

DA- ¿Cómo haces tú, Polo, para entender lo que a la gente le gusta y dárselo?

PJ- Hablar con ellos, escucharlos y motivarlos a que me escriban a mi correo y me digan lo que les gusta y no les gusta.

DA- ¿Tú estás en contacto continuo con tus lectores?

PJ- Sí, y siempre, sobre todo cuando hago un trabajo, se lo enseño a alguien que no entienda de cómics y le pregunto qué opina.

DA- Así enfocas tu trabajo a la gente que no necesariamente sabe de cómics...

PJ- Así es... al montón, ya sepas o no sepas de cómics, sino entenderlo, es lo ideal para mí... a veces lo logro, pero nunca falta la gente que me dice... 'Oye, no le entiendo aquí. ¿Qué quiere decir?'. Y, bueno, no puedes darle gusto a todos.



DA. Bueno, ya para despedirnos, ¿quieres dedicarles unas palabras a los lectores de DibujArte?

PJ- Ponganle atención. Ya que tienen esta revista en las manos, ponganle mucha atención.

DA- Muchísimas gracias, Polo.



El Diario del Cerdotado es una publicación independiente que recopila las tiras que originalmente se han publicado en El Diario de Monterrey, llegando en la actualidad a 9 tomos recopilatorios con alrededor de 100 tiras cada uno, el tiraje por tomo es de 1000 ejemplares y es artículo de colección básico. Si lo llegas a encontrar, no lo dejes pasar.



COMICMANÍA 2005

2a. CONVENCION OFICIAL DE

CONEXION MANGA

CONVOCATORIA 20. CONCURSO DE DIBUJO

Para celebrar una vez más nuestra pasión por el Manga y el Cómic, te invitamos a participar en nuestro Concurso Anual de Dibujo, en el cual tenemos tres categorías, con premios y, por supuesto, mucha diversión.

Sólo para menores de 10 años.
Tema: Goji* Haciendo una Buena Acción.

*Goji, mascota de Conexión Manga y personaje con cómic independiente. Para mayor información pregunta en tu puesto de revistas, por la historieta de Goji, un Dragón con Angel.

Chavos de entre 11 y 18 años de edad.
Temas: México vs. La Corrupción, o
Los jóvenes vs. las Drogas.

Para todo público, sin importar la edad.
Tema: Libre.

1er. Lugar: Diploma Goji de Oro, publicación en Dibujarte 50, en Galería de Conexión Manga No. 108 y regalos sorpresa.

2o. Lugar: Diploma Goji de Plata, publicación en la Galería de Conexión Manga No. 108 y regalos sorpresa.

3er. Lugar: Diploma Goji de Bronce, publicación en Galería de Conexión Manga No. 108 y regalos sorpresa.

Envía o trae ya tu trabajo a **Editoposter**, S. A. Salvador Díaz Mirón #156. Col. Santa María la Ribera México, D.F. C.P. 06400. O por correo electrónico a dibujo@editoposter.com (en formato JPG y pesando máximo 1 MB).

Sólo se recibirá una ilustración por persona. Ésta debe ser en tamaño carta y a técnica libre (acuarela, prismacolor, gises pastel, etc.). Anotar en el reverso los datos completos del concursante. (nombre, edad, dirección, tel., e-mail, etc.).

La fecha límite para recibir tu trabajo es el **3 de enero de 2005**. Los ganadores serán publicados en Conexión Manga No. 108. Posteriormente, nos reuniremos en Comicmanía 2005, donde serán premiados.

Comicmanía es el segundo encuentro de Manga y Cómic, organizado por Grupo **EDITOPOSTER**, dicho evento es el mejor pretexto para pasarte un súper fin de semana en compañía de todos tus amigos; una fiesta sin igual donde encontrarás Cómic, Animes, Juguetes, Mangas, Tarjetas, Música, DVD's y un bonche de diversión, todo reunido bajo un mismo techo.

Pero no sólo eso, los autores de tus revistas **Conexión Manga, Dibujarte, Artemanía y Dibujando Hentai**, te estarán esperando para cotorrear en los diferentes Talleres que tenemos preparados para ti, al igual que un chorro de divertidísimas actividades más, como Torneos de Yugi-Oh!, de Bey Blade, de Magic, y hasta premios a los mejores disfraces.

MAGIC
The Gathering

YUGI-OH!

BEYBLADE



EDITOPOSTER

PARA MAYORES INFORMES VISITA NBT.COM

005 18, 19 y 20 de Marzo

NGA y DibujArte

LA REVISTA DEL DIBUJANTE

Pero...
¿Cómo, Cuándo y
Dónde?

CÓMO: Muy Fácil.

CUÁNDO: 18, 19 y 20 de marzo.
De 10:00 a.m. a 19:00 p.m.

DÓNDE: Expo Reforma (antes CENEYCO). Morelos No. 67, Col. Juárez, casi esquina con Reforma, a la altura del Monumento a Colón. Muy cerca del Metro Juárez y Metro Hidalgo.

No faltes, ya que aun teniendo el montón de eventos y sorpresas, ¡la estrella de esta fiesta eres tú!

CUÁNTO: Precio general \$30.00, pero paga sólo \$15.00 presentando cualquier revista de Grupo Editoposter con promoción, por ejemplo, ésta.

Entrada gratis a quienes porten un buen disfraz, niños menores de 5 años y personas con credencial del

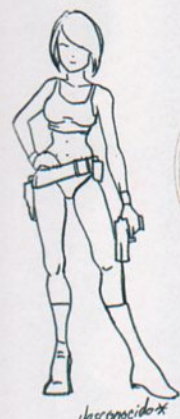
INSEN.

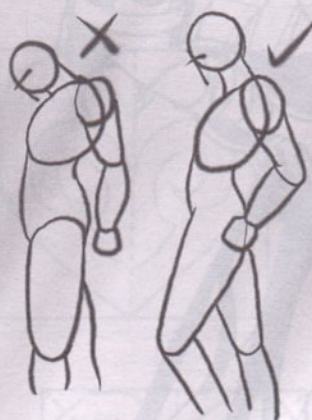




El equipo creativo de Dibujarte se presentó en la pasada convención de Cómics **La Mole** Verano de 2004 y nos divertimos en grande con muchos de los lectores que nos visitaron. Y como lo prometido es deuda, aquí publicamos los dibujos que ustedes se aventaron tanto en el mural como en los rotafolios, busca tu dibujo, tal vez te encuentres por aquí. Nos veremos en la próxima convención, y no se les olvide buscarnos.





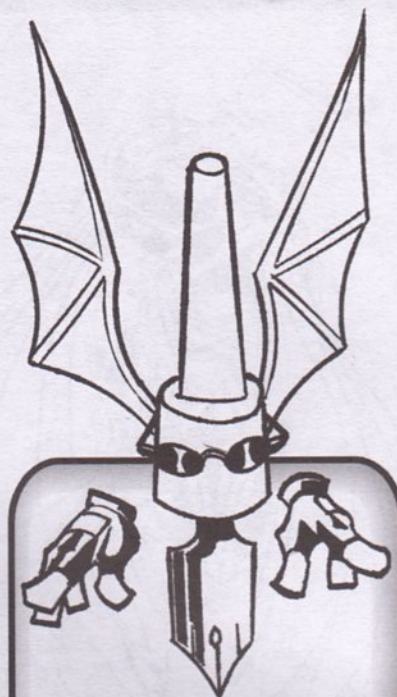


Hola. Les presento uno de mis dibujos que algún día formará parte de una gran historia. Por el momento, mientras pulo la historia, estoy tratando de darles personalidad a los protagonistas y, sobre todo, esforzándome para que los dibujos inspiren. Sé que este dibujo no lo hace, pues aún me falta definición, pose y entintado. Lo mando para que observen mis errores, pues quiero opinión de profesionales. De antemano, gracias.

Cristo Bravo
Irapuato, Guanajuato

Muy bien, la práctica y el esfuerzo son lo que algún día lograrán que este personaje esté en una gran historia. En cuanto al trabajo, los problemas que nos mencionas son, en efecto, los que tienes que cuidar. Saber lo que está mal en tu dibujo es un gran paso, ya que te mantiene trabajando en lo que realmente tienes que mejorar. Para la pose, te sugerimos que cuides tu línea dinámica, y con base en ésta puedes lograr la estructura del cuerpo completo. Checa la reedición Número 12 para entender mejor el tema. Para la definición... tienes que tomar muy en cuenta el tipo de terminado que quieras darle a tu ilustración y tratar de buscar la técnica apropiada para conseguirlo, ahora que en cuanto al entintado... define masas usando líneas más gruesas en el exterior de la silueta y más delgadas en el interior; también puedes definir planos, engrosando la línea cuando el objeto esté más cerca y, finalmente, trabajar la línea de cada personaje usando gruesos y delgados que den forma y volumen a tu dibujo. Mira el ejemplo que Iratzu te muestra, con las correcciones adecuadas.





El detalle en un personaje lo hace atractivo, vistoso, y provoca en nosotros la reacción de querer mirarlo, por eso conviene dotarlo de accesorios, como el de la ilustración. Tal vez algunas personas no se den cuenta de todos los detalles en un personaje, pero sí notarán que está más trabajado y que, por lo tanto, es un dibujo más valioso.

Los accesorios en un personaje es un tema de importancia porque pueden hacer más valioso nuestro dibujo, por esto debemos dedicarle un estudio especial.

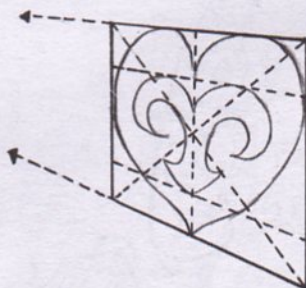
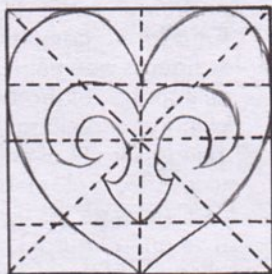
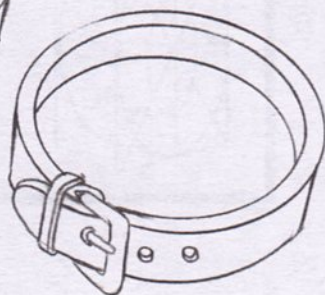
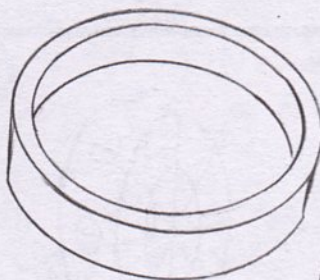
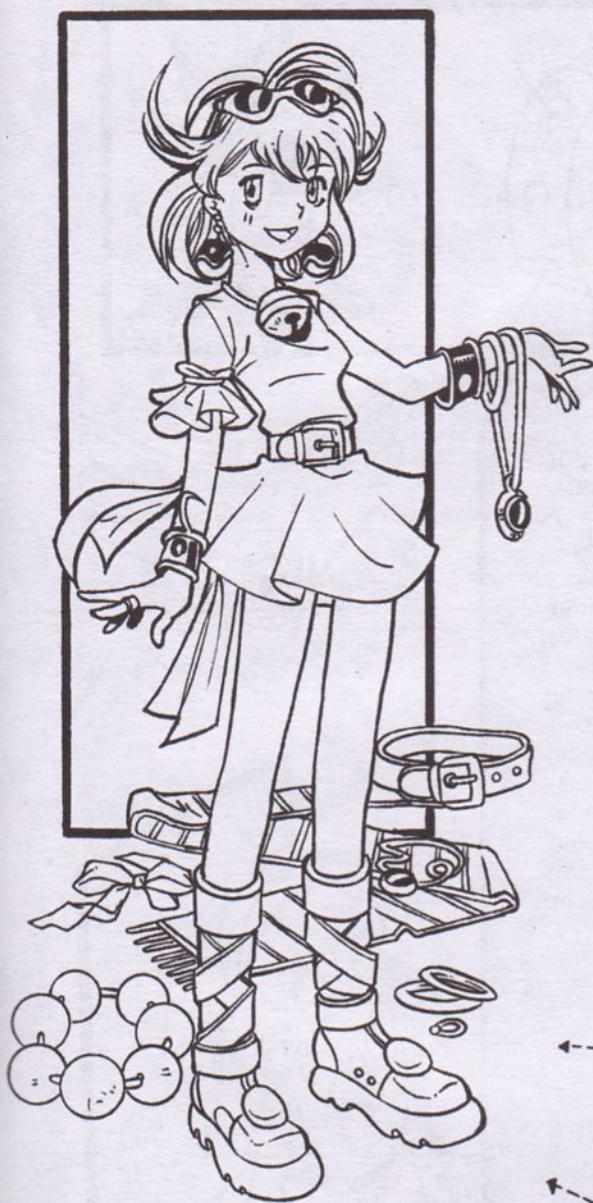
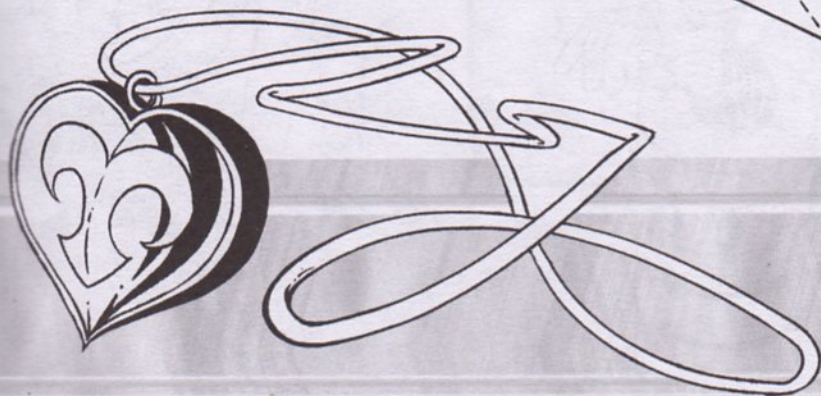
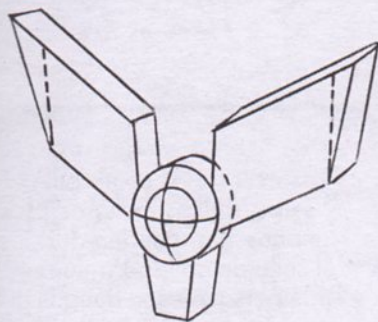
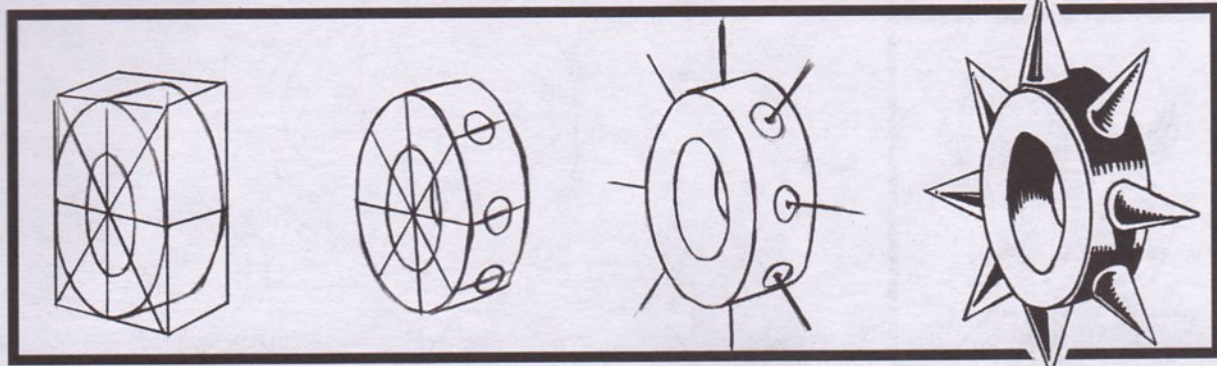


Fig. 1



Los accesorios como pulseras, anillos, collares, moños etc., pueden dar el sello de calidad a nuestros personajes y, aunque suelen ser pequeños, debemos conocer su forma a detalle, para tal fin el dominio de las formas geométricas es indispensable; por ejemplo, con unos óvalos podemos construir un cinturón, o para dibujar un collar en forma de corazón lo encerraremos en un cuadrado, así sabremos que siempre lo haremos igual aunque a éste le afecte la perspectiva (como en la figura 1). Si tienes duda sobre este tema, recuerda que se ha tratado en números anteriores.





Al dividir un óvalo en ocho partes iguales podemos adherirle puntas filosas, pon atención a la forma como se utilizan las figuras geométricas del óvalo y el rectángulo, con ellos puedes construir un sinfín de accesorios.

Otra forma como puedes usar las figuras geométricas es en tus personajes, elaborándolos con cilindros y rectángulos, esto te puede ser útil al colocarle sus accesorios, sólo debes respetar las formas de las figuras (como se ve en la figura 1), las flechas indican las formas tridimensionales de la figura.

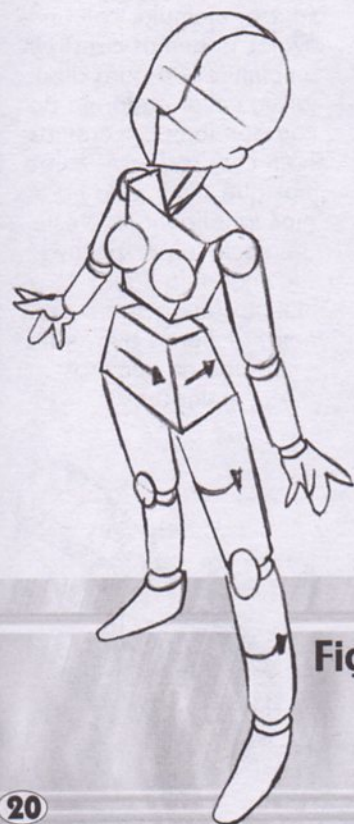
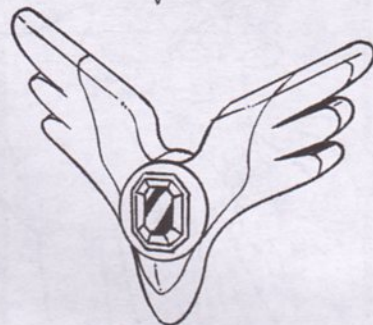
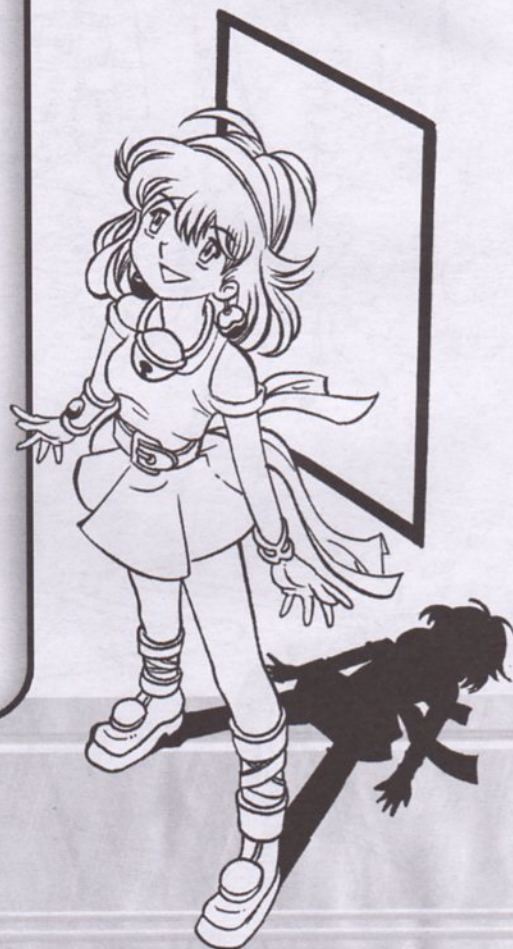


Fig. 1



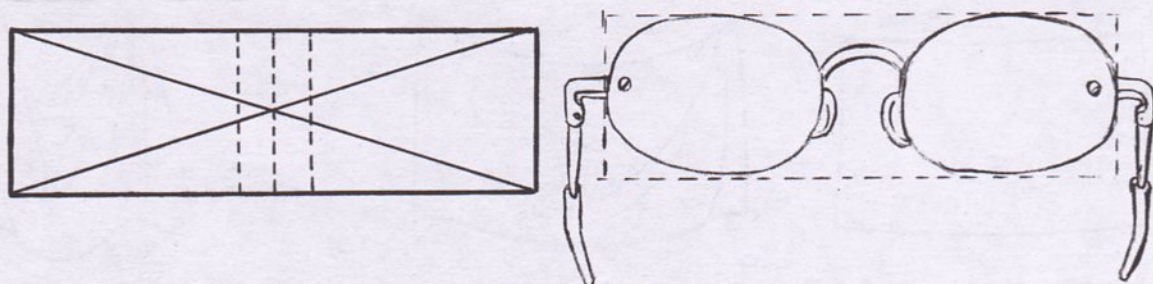
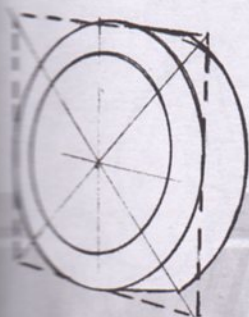
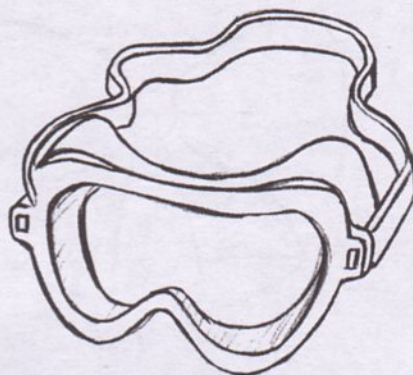
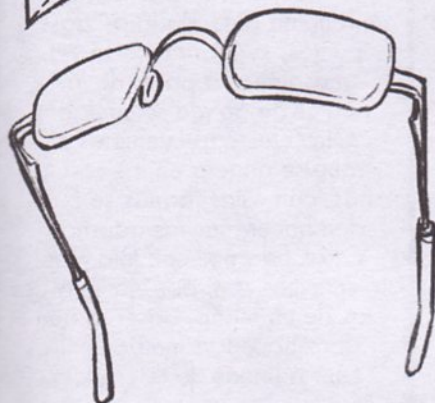
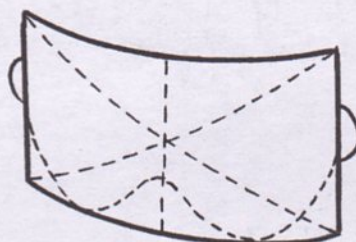
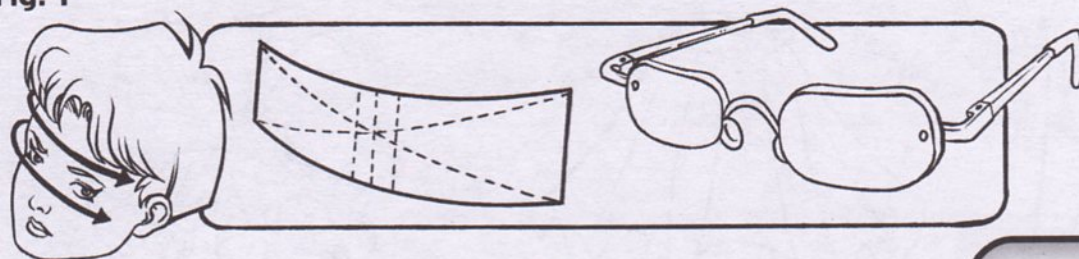
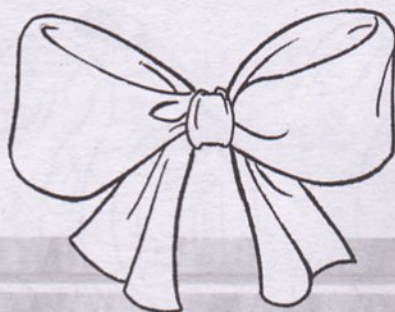
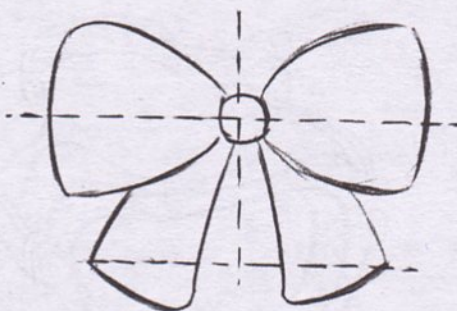
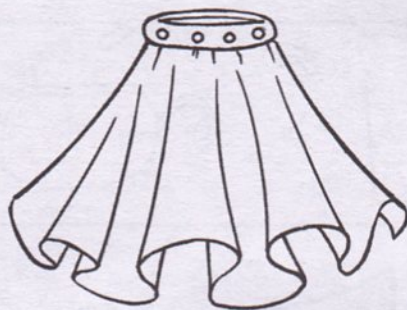


Fig. 1

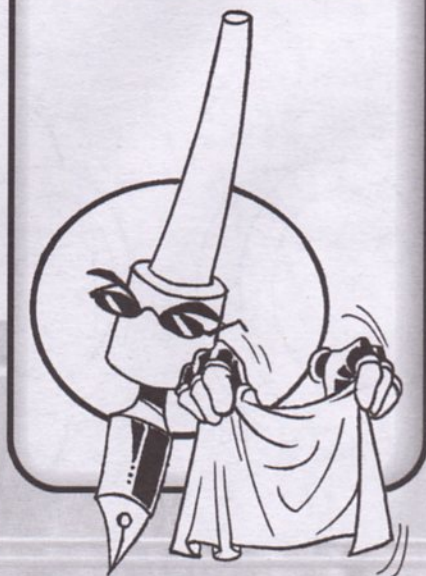


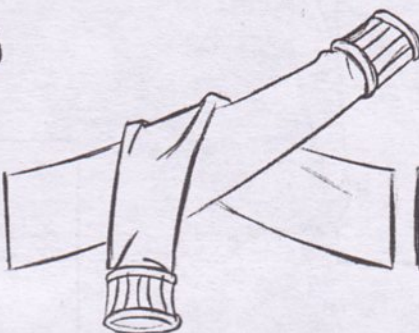
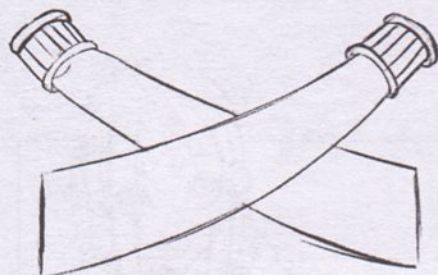
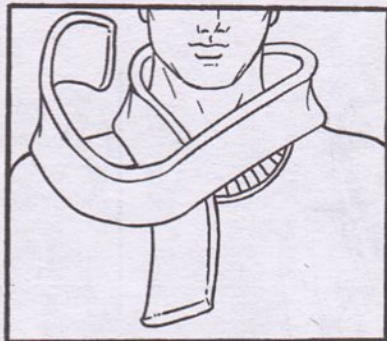
Un accesorio de uso recurrente son los lentes, utilizaremos un rectángulo para su elaboración, las líneas que atraviesan nuestro rectángulo son para determinar la mitad del mismo y las líneas punteadas, para dar espacio entre los lentes, éstos siguen la forma del rostro, la cual es curva (como vemos en la figura 1) por lo tanto, el rectángulo de los lentes lo dibujaremos en una forma curveada, esta formula te puede ser útil para otros tipos de lentes como unos visores. Utiliza estos principios para realizar todo tipo de formas, como un reloj.





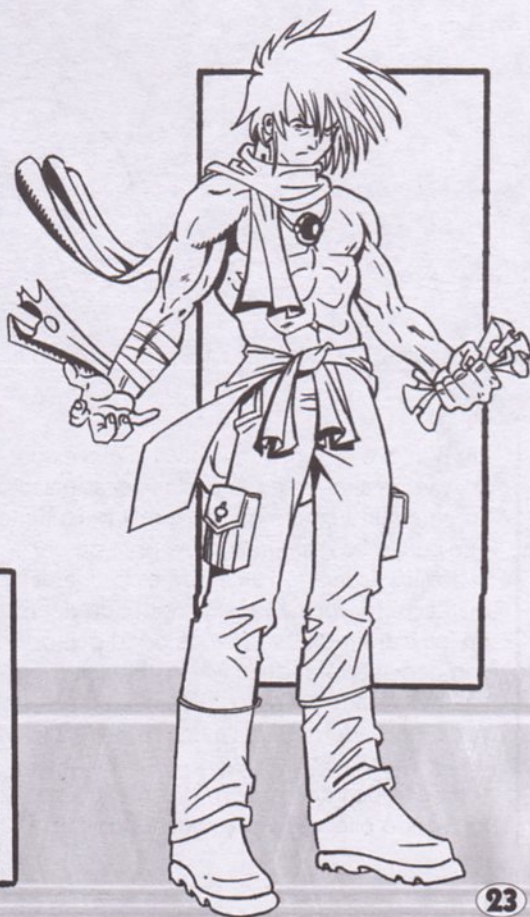
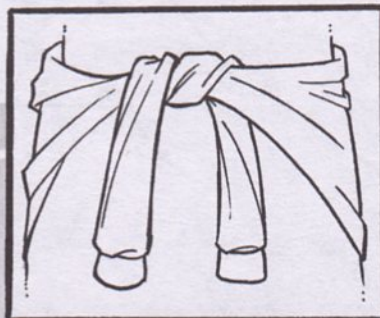
Las telas son un accesorio frecuente, observa las deformaciones que ésta experimenta al tenderla de dos puntos, se forman cada vez más líneas a partir de los puntos de donde se cuelgan. Otro efecto frecuente es el que se genera en las cortinas, con estas formas se pueden hacer muchos adornos. Otros adornos con tela más sencillos son, por ejemplo, los de un moño, observa que para hacerlo simétrico utilizamos líneas de referencia.





La bufanda es otro accesorio que, aunque puede parecer simple, es necesario estudiar su formación para realizarla correctamente (como en la figura 1). Algo parecido pasa con un suéter amarrado, observa cómo se hace por pasos, (en el globo de la mascota). Sabiendo realizar estos dos ejemplos puedes hacer todo tipo de telas amarradas entre sí, o telas rodeando el cuerpo.

Continuaremos con este interesante tema en la edición número 40, no se la pierdan.





Les mando este dibujo para que me lo critiquen, y quiero mandar saludos a mi hermana, Jessenia Janet José Ortiz, que va a cumplir años. Gracias.

Ranulfo José Ortiz
Villa de Guerrero, Oaxaca



Un hombre de pocas palabras... eso es bueno, ya que al buen entendedor, pocas palabras. En general tu dibujo no se ve mal, pero tienes que cuidar básicamente la proporción en todos los aspectos. La cabeza es la que debe marcarte mayormente la proporción del resto de los elementos. Las manos de tu personaje son demasiado pequeñas y los brazos y piernas, demasiado delgados para el volumen del torso que, además, indica una mala definición de los músculos. La ropa no está mal, pero trata de que interactúe más con el cuerpo, formando pliegues y presionando la carne.

Sabes que has pasado demasiado tiempo dibujando cuando...

POR: OdeHe = ^..^ =

1. Te conocen en la escuela como "la/el chic@ que dibuja".
2. Observas la ropa de la gente, no para criticarla, sino para poder dibujar mejor los pliegues de la tela.
3. Ves a algunas personas como "dibujables" por algún detalle de su cuerpo o postura.
4. Cuando ves a una persona en una postura muy extraña, piensas que está "mal dibujada".
5. Aprendes a distinguir un error, de un estilo.
6. Te CHOCA que la gente insista en que tus dibujos son "igualitos" a los de Sailor Moon o Candy, o ese "anime local" que esos "muggles" conocen, siendo que tus diseños y estilo son propios 100%. Sin embargo... -_- ya estás acostumbrado.
7. No sales de casa sin tu "material de trabajo".
8. Dibujas en la espuma del capuchino, con la miel de tus Hot Kakes, en lo empañado de los vidrios...
9. Dibujas en las servilletas de los restaurantes/cafés mientras te atienden.
10. Tienes lista de espera de dibujos por hacer.
11. Tienes personajes para cada uno de tus estados de ánimo y/o "personalidades".
12. De pronto descubres que los personajes pueden revelarse para tomar su propia personalidad que ¡tu no te esperabas!
13. Cuando haces una historia, te motiva continuarla porque tú mismo deseas saber el final [a menos de que seas como J. K. Rowling, que ya sabe el final de sus libros].
14. Tu nick es el nombre de uno de tus personajes, y alguno de tus personajes lleva tu nombre.
15. Te sorprende lo mal hecho de tus dibujos de hace años, cuando en ese tiempo los veías como algo muy chido.
16. Te encuentras ese dibujo que te fascinó de hace dos años, ahora piensas orgulloso "puedo hacerlo mejor".
17. Tus personajes ocasionalmente visten como tú.
18. Descubres que en los dibujos se aplica eso de que: "las cosas se parecen a su dueño".
19. Sientes que puedes criticar [constructivamente] otros dibujos, y siempre estás dispuesto a aprender cosas nuevas.

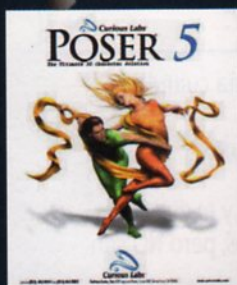
20. Tienes dibujado a cada uno de tus amigos y compañeros del trabajo/escuela, familia...
21. Te molesta que después de presumir ese dragón o ese detallado dibujo de CLAMP que has terminado con tanto trabajo, te pidan que dibujes a Mickey Mouse -_-U.
22. Estás habituado a la solicitud: "DIBÚJAME".
23. Te encuentras a alguien que hace mucho tiempo no veías y entre otras cosas te pregunta: "¿sigues dibujando?".
24. Te hacen frecuentemente las siguientes preguntas:
 - a. Si no estudiaste diseño gráfico y estás, por ejemplo, en Turismo o en Medicina veterinaria: "¿qué haces aquí?"
 - b. Si aún no has terminado la prepa: "¿y vas a estudiar diseño gráfico?"
 - c. "¿Dónde aprendiste a dibujar?"
 - d. "¿Tomaste clases especiales?"
 - e. "¿Puedes dibujar a una persona cuando la ves?"
 - f. "¿Si te traigo una foto me dibujas?"
 - g. "¿Me puedes ayudar con...?"
25. Sabes que tu estilo de dibujo y el diseño gráfico pueden estar relacionados, pero NO son lo mismo.
26. Ya has desarrollado tu propio estilo.
27. Además de dibujante, te has convertido en diseñador de modas y "estilista".
28. Cuando te juntas con tus amigos, platican por medio de sus personajes en un cuaderno.
29. Tus personajes se han muerto varias veces por esas ocasiones en que estás deprimido.
30. Tus personajes tienen esos detalles que tú anhelas [¡quiero el cabello lacio!].
31. Agradeces a la gente criticacona porque gracias a eso has mejorado mucho [¡ésa es mi hermana!].
32. Dibujas a tus compañeros de clase/trabajo para recordar sus nombres.
33. Te frustras cuando accidentalmente has olvidado en casa tu caja de lápices.
34. Compras DibujArte.
35. Deseas trabajar o cooperar en la revista DibujArte. ^-^
36. Deja de avergonzarte que tu maestra de la primaria haya hecho la anotación "se pone a dibujar en clase".



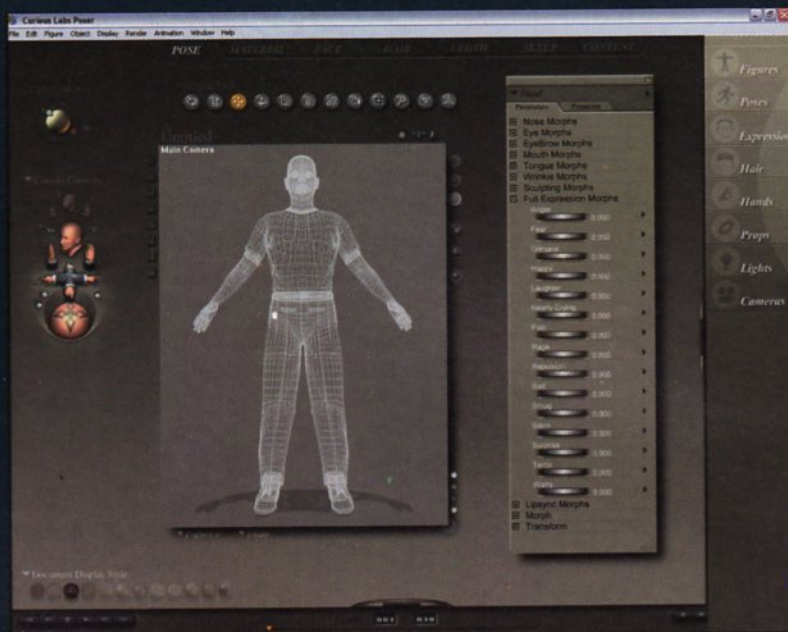
SI TE RELACIONAS CON UNA O VARIAS DE ESTAS SITUACIONES... NO HAY DUDA, ERES UN DIBUJANTE SIN REMEDIO... ¡FELICIDADES!



A diferencia de otros programas que te permiten trabajar con figuras y objetos en 3D, la interfaz de Poser (en este caso la versión 5) resulta bastante amigable para aquellos que no tienen una experiencia previa en este tipo de campo y desean comenzar un aprendizaje en forma sencilla.



Cuando inicialmente se utiliza por primera vez se despliegan iconos y menús que pueden parecer algo complicados, por lo que te daremos una explicación a grandes rasgos de cual es la función de los mas importantes.



Una característica en Poser, es que te permite comenzar a trabajar de inmediato ya sea con una figura en 3D que viene por default o si lo prefieres puedes importar una externa.

File	
New	Ctrl+N
Open...	Ctrl+O
Close	Ctrl+W
Save	Ctrl+S
Save As...	
Revert	
Import	
Export	
Run Python Script...	
Reinitialize Python	
Convert Hier File...	
Print Setup	
Print...	Ctrl+P
Exit	Ctrl+Q

- AVI Footage...
- Background Picture...
- Poser Document/Prop...
- Poser 1.0 Library...
- Sound...
- BVH motion...
- QuickDraw 3DMF...
- 3D Studio...
- DXF...
- LightWave 5...
- Wavefront OBJ...
- Detailer Text...

En este caso usaremos el modelo de un gato al estilo anime.



Existe una gran compatibilidad por parte de éste con otros programas así que encontrarás una amplia variedad en formatos archivo que se pueden importar.

Vamos a iniciar con la barra de iconos que se encuentra en la parte baja de la pantalla y lleva el nombre de "Document Display Style", ésta nos servirá para escoger la forma en que se desplegará visualmente la figura u objeto en nuestra ventana principal.

Document Display Style.



Hay muchos estilos; sin embargo, los más recurridos son por lo regular Wireframe, Cartoon W/Line y Texture Shaded. Éste último despliega en su totalidad todos los elementos que la figura tiene,

incluyendo texturas, por lo que puede en ocasiones provocar lentitud si no se tiene una máquina suficientemente rápida.

Siluetthe



Outline



Wireframe



Hidden Line



Lit Wireframe



Flat Shadet



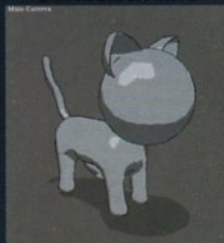
Flat Line



Cartoon



Cartoon w/Line



Smooth Shaded



Smooth Lined

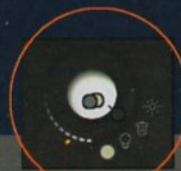


Texture Shaded



Light Controls (control de la luz)

Se utiliza para manejar el color y lugar de donde proviene nuestra fuente en iluminación, para modificarlas sólo hay que mover nuestros puntos de luz en la dirección deseada, así como reducir o aumentar la intensidad con la barra que hay debajo.



Al cambiar la ubicación de la fuente de luz en la esfera, aparecen unas líneas direccionales que indican el camino que ésta seguirá ahora.

Algunas opciones más que te presentan son:



Create Light (Crear Luz) para crear una nueva fuente de iluminación.

Al crear una nueva luz aparece un menú dividido en "parámetros", aquí puedes ajustar con gran exactitud el ángulo desde donde la luz inicia, qué tan lejos llegará ésta y con qué determinada fuerza, e incluso cuánto porcentaje de los tres primarios colores tendrá, etc.

"Propiedades" se fundamenta mucho más en el tipo de luz que se quiere, Spot (proveniente de un lugar en específico como en el caso de un reflector) o Infinite (Como la del sol que puede provenir de varias direcciones dependiendo de la situación) si quieres que sea visible en determinado momento (por si te estorba para trabajar con otra) o qué tanto efecto de difusión (blur) tiene en cierto radio de distancia.



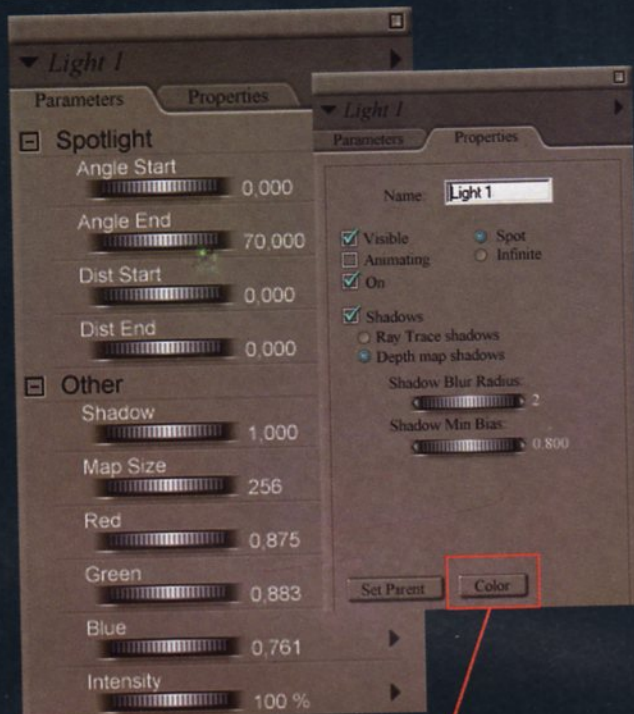
Delete Light (Eliminar Luz) como lo indica su nombre, sólo eliminar fuentes de luz innecesarias.



Light Properties (Propiedades de la luz) éste es un Shortcut para acceder al menú de "Parámetros y Propiedades", pero, ojo, cada luz tiene sus propios cuadros de opciones.



Light Color (color de la Luz) cambiar los colores individuales de cada luz, puedes acceder a esta opción en varias partes del programa.



Camera Controls (control de la cámara)

Dentro de las opciones visuales tenemos también la posibilidad de mover la cámara a nuestra conveniencia para ver nuestro modelo desde cualquier parte, existen posiciones de las cámaras ya predeterminadas, pero este apartado es totalmente libre para que experimentes.



Select Camera (selección de cámara) aquí están englobadas todas las cámaras que se tienen, cada que le des un clic la toma saltará a una posición diferente.



Move X y Z así como Move X y Y te permiten desplazar la cámara sobre los Ejes imaginarios respectivamente de arriba-abajo e Izquierda-Derecha.



Una versión modificada de las dos anteriores opciones, te deja moverte hacia los lados con muy ligeros cambios en la perspectiva.

Este tipo de cámara puede rotar al rededor de un objeto o figura, ésta cuenta con tres opciones extras.

1. Scale (escalar la figura en general)
2. Focal Length (ajustar el enfoque del lente)
3. Roll (rotar a favor o en contra de las manecillas del reloj)



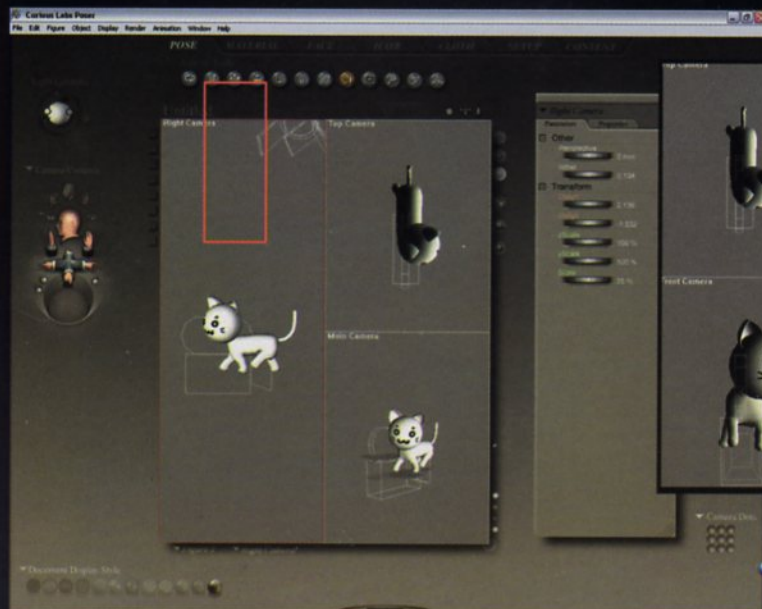
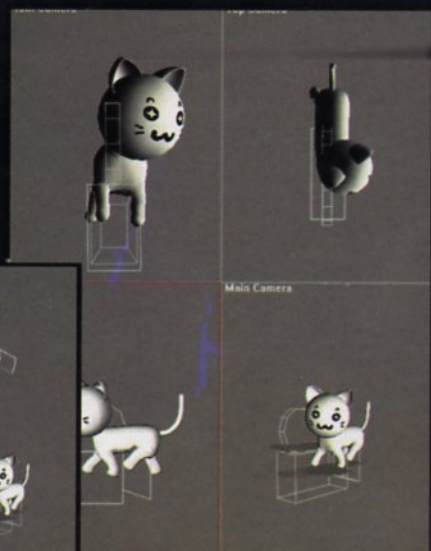
Existe ubicada en esta parte una opción que nos lleva directamente a la cámara del rostro y manos, aquí se incluye un modo con el que podemos girar automáticamente con la cámara (Flyaround View) alrededor de una figura.

Se puede acceder a todas estas opciones en un menú rápido disponible en la pestaña a la izquierda donde se encuentra el nombre de los controles de cámaras.

✓ Main Camera	Ctrl+M
Aux Camera	
From Left	Ctrl+;
From Right	Ctrl+'
From Top	Ctrl+T
From Bottom	
From Front	Ctrl+F
From Back	
Face Camera	Ctrl+=
Posing Camera	Ctrl+,
Right Hand Camera	Ctrl+]
Left Hand Camera	Ctrl+[
Dolly Camera	Ctrl+I
Fly Around	Ctrl+L
Shadow Cam Lite 4	
Shadow Cam Lite 5	



Al trabajar con un objeto central por lo general hay que moverse constantemente entre muchas de las cámaras, se puede acceder a la opción de tomas multi-ángulos usando los iconos que se encuentran a la izquierda de la ventana principal.



Todas pueden controlarse de forma independiente al igual que las versiones estándar, por lo que si mueves alguna de ellas las demás no sufrirán alteraciones.

Opciones Extras

Box Tracking: con esto podemos visualizar en forma de figuras geométricas sin detalle nuestro elemento, muy buena opción si se tiene poca memoria disponible.

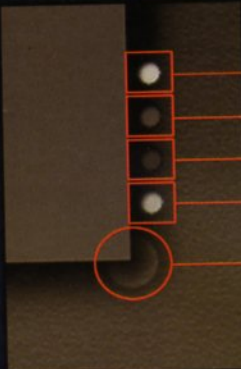
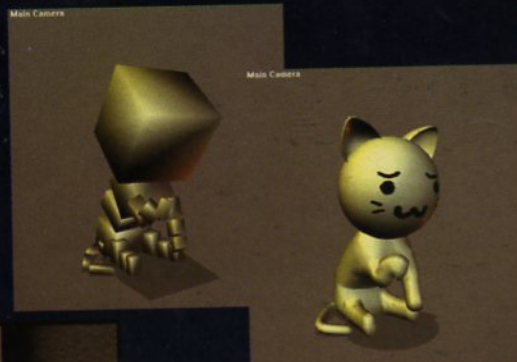
Fast Tracking: opción intermedia entre box tracking y Full tracking, puedes ver la figura en todo su detalle, pero al mover ésta se convertirá en cajas.

Full Tracking: siempre verás todos los detalles sin importar lo que hagas, puede ser problemática con elementos más complicados.

Depth Cue: Explicaremos esta herramienta en próximos números

Display Shadow: para hacer o no visible la sombra bajo nuestro objeto, ésta no es una sombra que vaya a aparecer al final del trabajo, se usa para ubicar el suelo.

Collision: Detectar las cajas de colisión.



- Foreground Color: PN
- Background Color: color del fondo
- Shadow Color: color de la sombra
- Ground Color: color del piso
- Resize Window: ajustar la ventana al tamaño deseado.



Pose Dots: se usan para salvar una por una las diferentes posiciones que adopte una figura, (de pie, acostado, sentado, etc.)

Recursos en Librerías

Poser cuenta, por suerte, con una aceptable librería ya integrada de objetos que pueden usarse de inmediato.



Figuras: modelos con un buen grado de complejidad, en este caso por lo general encontrarás aquí modelos de personas.

Poses: tenemos dos tipos de poses, las físicas que adopta el cuerpo así como materiales para aplicarse a determinada figura.

Expresiones: hay caras de enojo, alegría u otras emociones. puedes guardar aquí aquellas que inventes tú mismo.

Cabello: la mayoría de ellos muy sencillos para fácil manipulación.

Manos: posiciones para adoptar con las manos, adecuadas dependiendo la figura.






Accesorios: cosas básicas para adornar como: joyería, casas, árboles, etc.







Luces: iluminación lista para seleccionarse y aplicarse a una escena.

Cámaras: tomas especiales con ciertas inclinaciones o desplazamientos.

Editing Tools

Finalmente tenemos las herramientas de edición, éstas actúan directamente sobre la figura y todas sus partes de forma separada o en conjunto.

-  **Rotate:** girar la figura en dirección de las manecillas del reloj.
-  **Twist:** rotar sobre un eje específico.
-  **Traslate/Pull:** trasladar la figura a los lados, arriba o abajo.
-  **Traslate In/Out:** trasladar la figura hacia adelante o atrás.
-  **Taper:** escalar un objeto en forma de trapecio.

-  **Chain Braker:** Explicaremos esta herramienta en próximos números
-  **Color:** para cambiar el color de alguna sección, aunque es recomendable sólo con colores sólidos.
-  **Gruping Tool:** Explicaremos esta herramienta en próximos números
-  **View magnifier:** hacer un zoom in en alguna pieza específica, parecido al Zoom Tool en Photoshop.
-  **Morph Putty Tool:** Explicaremos esta herramienta en próximos números
-  **Direct Manipulation:** controlar y manipular directamente en objeto.

Animation Window

Éste es el menú donde se trabajan algunos aspectos por si se quiere hacer una animación, aunque realizarlas en Poser es relativamente sencillo, debido a lo extenso que resulta este tema, al igual que los cuartos de Materiales, Ropa y cabello tendremos que resumirlos de forma muy breve.

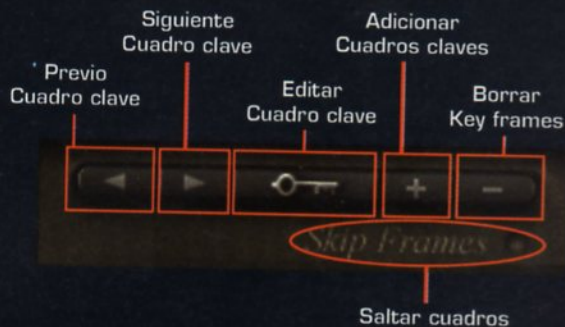


Repetir la animación constantemente

Numeración de los cuadros



Duración de la animación

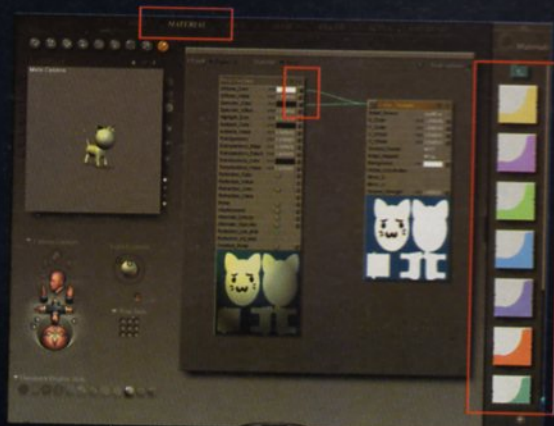


Saltar cuadros

Material Room

En el cuarto de materiales se incluyen muchos y variados tipos de texturas que pueden aplicarse a una figura para controlar su apariencia final al realizar un render.

Aquí, de igual forma se puede cambiar el color básico de alguna parte, están presentes los "Nodos" que se utilizan para dar muchos tipos de efectos en cómo la refracción de la luz se va a aplicar a determinada parte de un modelo.





Face Room

Su uso básico es crear tipos variados de formas craneales, al igual que rostros para su aplicación adaptables en los modelos básicos de Poser 5.

1 Photo Lineup: importas una imagen y la alineas con ayuda de las herramientas.

2 Texture Variation: aplicas todo tipo de variaciones para modificar las texturas.

3 Face Shaping Tool: muestra una imagen previa 3D de la cabeza con texturas.

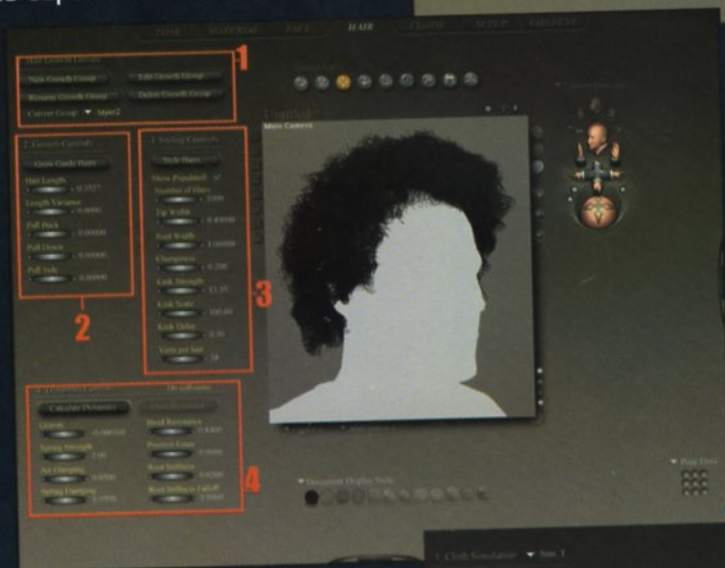
4 Random Face: crea un rostro por completo al azar, ten cuidado, pues puedes borrar un rostro que estés trabajando.

5 Reset face room: regresa al estado un modelo de cabeza al igual que las texturas.

6 Texture Preview: visualizar las texturas, desde aquí puedes también salvarlas.

7 Action Buttons: se usa para aplicar cambios geométricos a tu gusto.

8 Face Shaping Tool: ayuda a esculpir el rostro con las especificaciones deseadas.

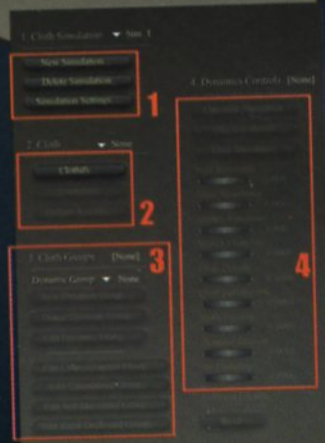


1 Cloth Simulations: te da la oportunidad de crear ropa, borrarla o ajustar las opciones en la simulación.

2 Cloth: convertir objetos de o para usarse con el programa de Poser, desde aquí puedes configurar las opciones donde surge la detección de colisión en la ropa.

3 Cloth Groups: ajustar y decorar los grupos de ropa que se tienen.

4 Dynamic Controls: ajustar todos los parámetros dinámicos.



Hair Room/Cloth Room

1 Growth Grups Controls: controlar, crear o editar el crecimiento de grupos de cabello.

2 Growth Controls: decidir cuánto cabello y en qué tipo de grupos éste crecerá.

3 Styling Controls: controlar el tipo de apariencia que llevará el cabello.

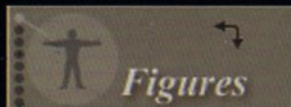
4 Dynamics Controls: para controlar la forma en que se moverá a lo largo de una animación.



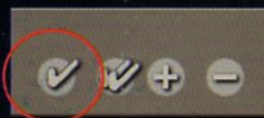
¡Incluso puedes crear tus propios cabellos con esta utilidad!

Construyendo una escena

Ahora que sabes dónde está cada cosa, vamos a construir una escena.



Primero buscamos en nuestra librería de figuras y seleccionamos lo que será el centro de nuestra idea, en este caso: una chica.



Esto lo haremos utilizando el comando "Apply Library Preset", éste aparecerá en la parte baja, donde escoges la figura.

El modelo escogido aparecerá al centro de nuestra ventana en una posición Default, así que lo siguiente será buscar una pose mucho más apropiada con nuestra idea a desarrollar.



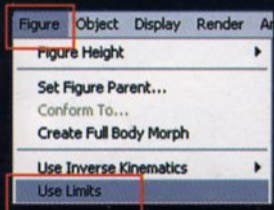
En Poser, cada una de las partes que tienen las figuras se encuentran divididas en dos sencillas estructuras "Morphs" y "Transform".

Morphs se utiliza para cambiar, estilizar o modificar partes específicas de una sección permitiendo variar detalles como la musculatura u otros semejantes.



Transform, por el contrario, se basa más en escalar el tamaño del objeto (ancho, largo, alto) o en moverlo hacia una determinada dirección (en la figura humana, por ejemplo, el brazo tiene como punto de anclaje el hombro).

Esta opción es muy útil cuando buscas "posar" en determinada forma algún objeto; aunque, si llegas a dominar la barra de "Editing Tools" probablemente no la utilizarás con frecuencia.



Puedes usar el menú **Figure/Use Limits** para evitar mover o rotar más de lo debido alguna parte y no parezca que se ha roto el cuerpo.



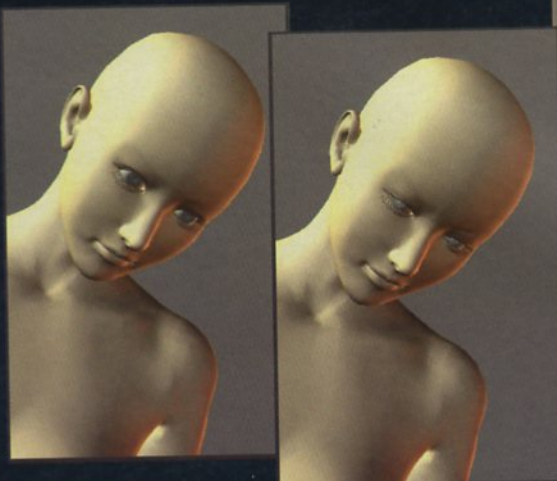
Muy bien, ya tenemos la posición que utilizaremos. No olvides salvar ésta usando los "Pose Dots", pues si en algún momento hay un error podrás volver a ésta cuantas veces creas necesario.

Lo siguiente por hacer es darle una expresión al rostro, selecciona la cabeza con la herramienta de "Translate/ Pull".

Éste es, por lo regular, el lugar en donde encontrarás más opciones de Morphs para mover ojos, cejas, boca, nariz y todo lo que se refiere a esta parte del cuerpo.



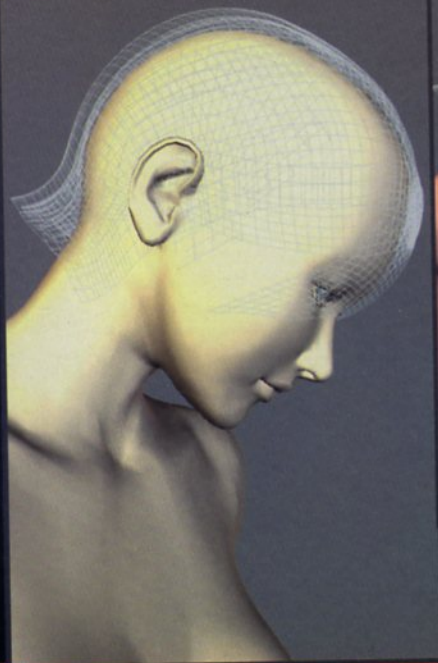
Busquemos en las librerías donde están almacenados los tipos de cabello. Encontraremos varios modelos tanto de hombre como de mujer.



El cabello puede aplicarse en cualquier momento, pero hacerlo cuando no hay demasiados elementos

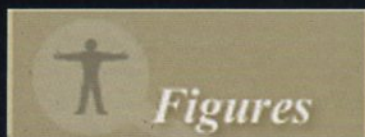
nos permite realizar correcciones o ajustes sin perder mucho tiempo.

De cualquier forma éste no será totalmente visible hasta llegado el momento de hacer un render.



¿Pero no puede andar por ahí sin ropa, no?





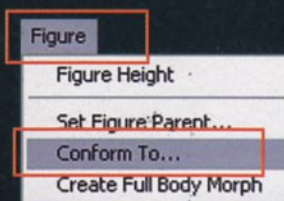
¡Cierto! Para vestir a la chica vamos nuevamente a la sección de figuras, la ropa es considerada también como una figura. (Al menos en el 90 por ciento de los casos)

Hay que tener cuidado en esta parte, asegúrate de usar el icono de "Create new Figure". Ya que si llegas a usar por error "Create figure" se sustituirá la actual por la nueva.

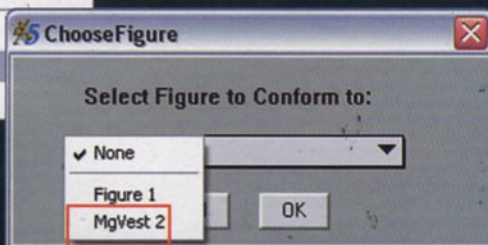
Nota que también se encuentran las opciones de "Add to Library" (para guardar una figura modificada) y "Delete from Library" (borrar de la librería), cuidado, pues lo que borres se perderá permanentemente a menos de que se reinstale el programa.

La ropa en cuestión aparece en la escena en determinada posición; sin embargo, aún no está en donde debería.

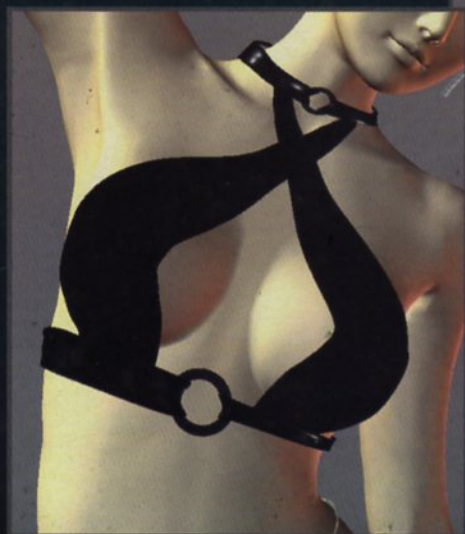
Selecciona una de estas piezas y ve a la parte alta del menú, busca "Figure/ Conform To..." aparecerá un recuadro pidiendo escoger a qué figura se va a ajustar.



En este caso le diremos se ajuste a la figura 1, que es nuestro modelo femenino.



Ahora nuestra ropa está en su lugar, sigue este mismo proceso dependiendo del número de figuras (vestimenta) que vayas a utilizar. Ocasionalmente algunas ropas no se ajustan exactamente al cuerpo como quisiéramos...



Usa los Morphs tanto del personaje como los que vienen incluidos en la propia ropa para ajustar las medidas. Si no se llegara a arreglar puede ser que ese tipo específico de vestimenta no esté hecha para este cuerpo, así que intenta con otro.



¡Pues me gustaba sin ropa!

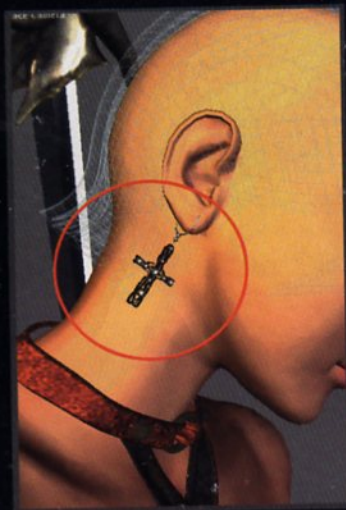
Main Camera



Props

En las librerías se encuentra la opción de "Props", en ésta se halla todo tipo de objetos que se pueden utilizar para complementar la escena, nosotros vamos a usar un par de espadas.

Dependiendo del tipo de accesorio que utilicemos, algunas ocasiones éstos se colocarán de forma automática en su lugar. En caso de no ser así, sólo hay que trasladarlos al sitio donde se tenga decidido colocarlos.



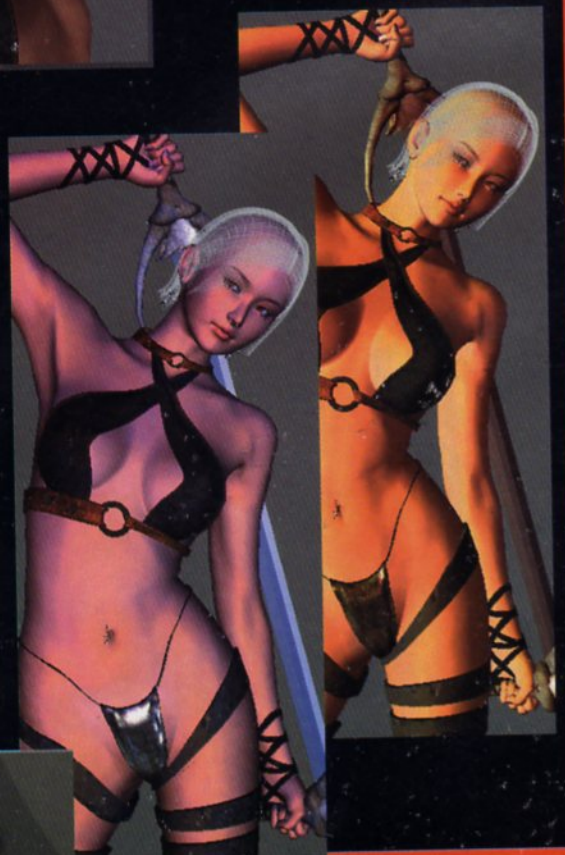
Posa las manos tú mismo, o usa las formas que vienen incluidas por default en la librería. Esto facilita el trabajo, ya que la mano cuenta con muchas partes pequeñas que manipular, aun así no es siempre exacto, por lo que hay que ajustar.

Hands

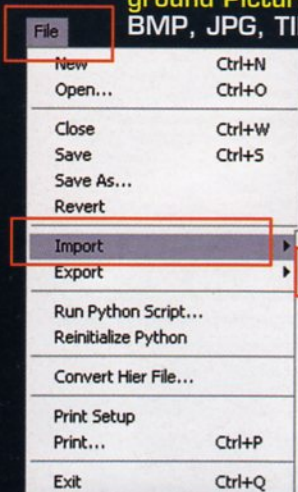


Definir las luces es importante pues no sólo ayudan a dar una sensación de ambiente, sino que pueden marcar la diferencia entre un buen render final. Haz cambios y experimenta.

Lights



Como paso final puedes, si lo deseas, poner un fondo, una forma es seleccionar **"File/ Import/Background Picture"** de esta manera puedes usar una imagen pre-creada en varios formatos (Potoshop, BMP, JPG, TIF, etc.).



El programa te preguntará si deseas ajustar la ventana al tamaño de la imagen, dile OK, pero cuida que la imagen no sea más grande de 1024x768, ya que la ventana se hará demasiado grande y de ser así probablemente no alcanzarás la orilla para ajustarla.



Poser 5 reúne las suficientes características para crear sus propios escenarios, aunque siempre se pueden descargar cosas de la Red o importar de otros, como lo es Bryce.

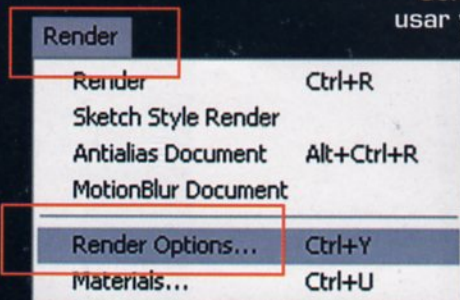


Usaremos accesorios bajados de la Red para crear nuestro fondo, pues le darán más volumen que si solamente ponemos una imagen.

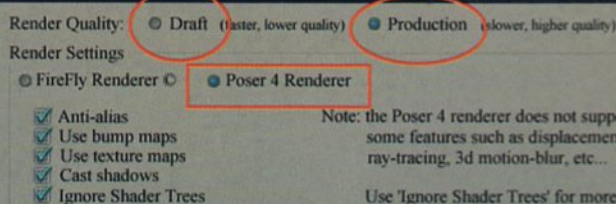
En esta última etapa por criterio personal reviso u hago cambios, como por ejemplo: el color de los labios a un morado oscuro y el tono de piel.

También son más agradables los ojos estilo anime, por lo que supliremos éstos con una versión en gris, dando el tipo de los que usan los personajes del videojuego Dead or Alive.

Resta hacer el render, usa en el menú **Render/Render options**, esto te mandará a una ventana donde le indicarás qué es lo que quieres básicamente, se te presentarán las opciones de Calidad que se divide en **"Draft"** (Muy rápida, pero con bajísima calidad) y **"Production"** (lenta con alta calidad).



Con la opción **Poser 4 renderer** habrá funciones que no podrás usar y tendrás un acabado estándar, pero se agilizará la velocidad.



Note: the Poser 4 renderer does not support some features such as displacement, ray-tracing, 3d motion-blur, etc...

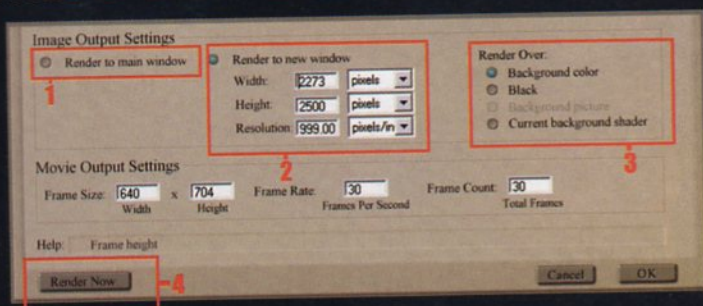
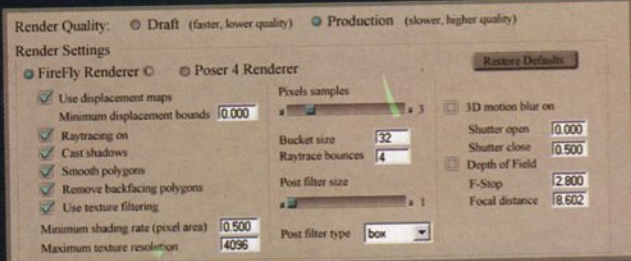
Use 'Ignore Shader Trees' for more compatibility with Poser 4. This option will turn off most Material Room shading nodes and accelerate rendering time.



En comparación, "Firefly Renderer" cuenta con muchas buenas opciones como aplicar sombras, suavizar polígonos, usar filtros para las texturas u otras.

Esto consecuentemente exige cada vez un incremento de memoria y tiempo, por lo que se recomienda una buena maquina para usarla sin problema.

1. Hacer el render en la ventana principal.



2. Hacer el render en una nueva ventana (Debes darle las medidas a lo ancho y largo en píxeles o centímetros, también la resolución que llevará)

3. El tipo de fondo que llevará, color del fondo, imagen de fondo, etc.

4. Click en Render Now y listo, solo resta esperar :)

Cuando el rendereado se termine dependiendo el tamaño que decidiste sólo se podrá ver una parte del trabajo. Selecciona "Save as" o "Import image" para guardarlo en el formato que te sea más cómodo.



Hay un sinfín de cosas e ideas que puedes plasmar, sólo hace falta algo de práctica y tiempo.



Puedes cerrar con broche de oro dándole algún acabado o efecto interesante con ayuda de programas para diseño como lo es Photoshop.

En la siguiente página podrás ver el resultado final de la escena que creamos, ojalá que pronto podamos ver los tuyos.

¡Felices Renders!





8th

30,31 Oct. 1,2 Nov.
Octava Reunión Manga Comic
Centro de Convenciones Tlatelolco
Eje Central Esquina Eje Dos Norte
96 16 93 00 www.ergo-tnt.com
Dibujo Ganador: Eva Paola Cruz

1754
Banya